DANMARKS STØRSTE TASTE-IND BLAD

NR. 2/87 - KR. 34.85



TAST!

Færdige programmer til:

- COMMODORE 64/128 • AMSTRAD • SPECTRUM
- VIC–20 • COMMODORE 16/+4
- IBM PC og kompatible
- ZX81/LAMBDA/POWER 3000/MARATHON
- AMIGA • NEWBRAIN
- TI99/4A m.fl.

UDGIVES AF SOFT

TJEN PENGE MED DIN COMPUTER

Budgetprogrammer og elektronisk økonomistyring

KUN med kvalitets-listninger!

COMputer dribler med



COMMODOREN

01-11 32 83

COMputer – for DIG og din COMMODORE

TAST!

Kære computer-ejer!

Så er vi på banen igen. TAST nr. 2 er en realitet, vores første nummer blev nemlig så godt modtaget af dig og alle landets andre data-freaks, at vi har besluttet nu at udgive TAST som et fast blad, du kan se frem til i kiosken. Foreløbig dog kun hver tredje måned, altså fire gange årligt, men på den anden side: I hvert nummer af TAST, Danmarks tykkeste taste-ind blad, er der programmer nok til mange måneders socialt samvær med din 'puter!

Udvid din softwaresamling med TAST. Og lær samtidig nogle af de tricks, der gør professionelle programmører så skrappe.

TAST er dit programblad! Kun med kvalitetsprogrammer, der alle er gennemprøvede for fejl og klar til at taste ind.

Go' fornøjelse...

Rasmus Kirkegård Kristiansen,
Chefredaktør

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Bjørn Christ
Henrik Bang

Logo-design: Ivan Sölvason

Produktion:
Haslev Fotosats
Bargholz Offset Repro
Lassen Offset
Partner Repro
Skovs Bogbinderi
Peter Jensen

TAST
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33

Samtlige aftrykte listninger er afprøvede før offentliggørelse. Forlaget betaler skattefrit op til 1000 kroner for godkendte læserprogrammer. Forlaget har ret til aftrykte, godkendte programmer i bladet og må offentliggøre dem på andre lagermedia. Afsender garanterer for programmets originalitet.

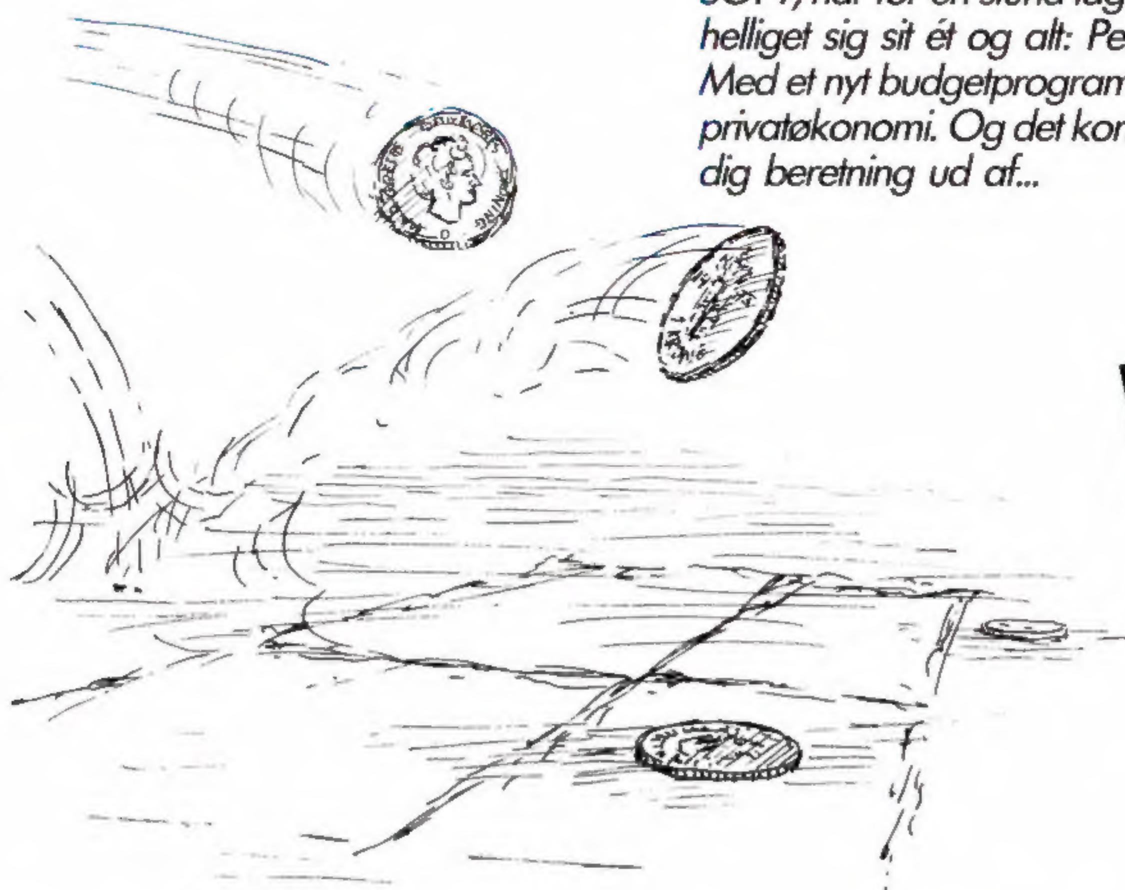
Distribution: DCA

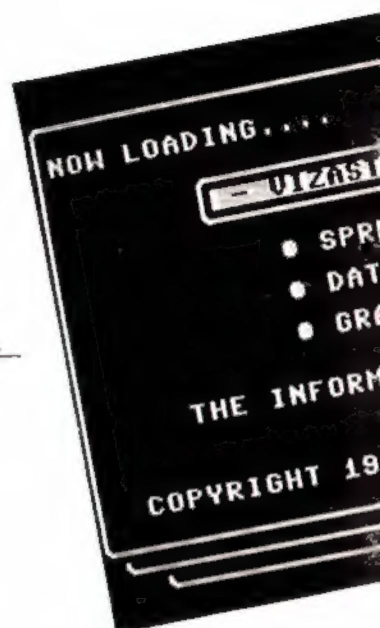
TAST udgives af forlaget "ny elektronik", der også udgiver "SOFT", "Alt om Data", "COMputer", "Svenska COMputer" og "ny elektronik". Søsterforlaget Audio udgiver endvidere "high fidelity" og HI-FI-årbogen.

TAST accepterer listninger til alle markedets mikroer, blot skal de være skrevet i det til maskinen mest benyttede sprog.

Mig og mit BUDGETPROGRAM

Hans Henrik Bang, til daglig spil-tester på SOFT, har for en stund lagt joysticket væk og helliget sig sit ét og alt: Penge.
Med et nyt budgetprogram fik han styr på sin privatøkonomi. Og det kom der en underfundig beretning ud af...





Hvis du læste kæmpetesten af de to nye Amigaer i vort søsterblad COMputer, sad du sikkert og savlede over disse fede maskiner for mænd med hår på brystet. Efter et lynhurtigt look i sparegrisen opdagede du dog desværre, at julemanden ikke havde deponeret en stribe "firben" siden sidst, så hvordan skulle du nogensinde få skrabet penge nok sammen til at få dyret hjem på skrivebordet?
Så begyndte du sikkert at regne, og kom i tanker om, at faster Agathe havde lovet dig 500 kr. til din fødselsdag, og at din ven Hugurt skyldte dig 350 kr. 500 + 350... hmm, hvad bliver mon det? Det er her, et godt budgetprogram kommer ind i billedet.

Det besluttede jeg mig til at kigge nærmere på, og svaret lå faktisk lige rundt om hjørnet.
Jeg kørte hen til en af Københavns største spilpushere, Mibola på Østerbrogade, og bad om et budgetprogram. Ekspedienten gav et halvkvalt gisp fra sig, og de omkringstående begyndte at småfnise bag min ryg. Mit ansigt antog en smårød kulør, men jeg rømmede mig og gentog min bestilling.
Efter at have rodet i diverse papkasser kunne ekspedienten grinende fremtrylle et eksemplar af et familiebudgetprogram, som jeg fik lov at låne et par dage.
Jeg skyndte mig naturligvis hjem, bryggede et par liter te, låste yderdøren, tændte en smøg og gik i krig med vidunderet.



The name of the game

Nu er det vist på tide, at jeg får forklaret, hvad der egentlig ligger i ordet budgetprogram. Det er nemlig ikke just det samme som det, der i England hedder "budget games!", altså lavprisspil som Firebirds Silverrange games. Der er snarere tale om en hjælpehjerne, der er betydeligt bedre til at jonglere med tal end gennemsnitsdanskeren (mig inklusive).

Tur i junglen

Der findes et utal af budgetprogrammer, ligefra de store firmaers talknusere, der beregner årsresultatet udfra oplysninger om indtægter, udgifter, renter, svingninger i dollarkursen, direktørens personlighed (evt. hans kones) samt vejrudsigten gældende for lørdag og søndag, og så til det lille program, jeg fik fingre i. Hvis du f.eks. går ned i døgneren (computerbutikken altså) og på dine grædende knæ forklarer, hvor meget du ønsker dig en Amiga, kan det være, at de rare mennesker stiller dig et par spørgsmål, fodrer svarene ind i et finansieringsprogram (der er en særlig type budgetprogram), og på et øjeblik kan fortælle dig, at hvis du bare sender en check på 50 kr. hver måned de næste 933 år, er vidunderet dit til evig arv og eje (efter de 933 år altså).

Ned på jorden

Et budgetprogram er ligså legende let at beskrive, som dobbelthelixstrukturen i et DNA molekyle, men der er dog visse grundprincipper, der går igen i dem alle.
For nu at vende tilbage til Amiga eksemplet fra første afsnit, så fortsætter historien således.
Du anskaffer dig et budgetprogram (køber det, eller TASTer det ind fra et blad) og sætter dig godt tilrette med dine lønsedler, forskudsopgørelse og andet græsk mellem dig og computeren.

Så kører vi

I programmet er der sandsynligvis 2 slags posteringer: Månedlige poster og årsposter. Månedlige poster er alle de poster, der kan variere fra måned til måned, såsom løn, transportomkostninger og rejseudgifter. De årlige poster er så naturligvis alt det, der er fast hele året igennem, såsom bladabonnementer, forsikringer osv.
Lad os sige, at det er januar måned. Så starter du med at fodre din månedlige indtægt ind på skemaeme for hver måned. Det kan jo tænkes, at du har et sommerferiejob, hvor du tjener flere penge end i resten af året. Da du har fødselsdag i marts måned, er det her, du skriver de 500 kr. fra faster Agathe, samt hvad du ellers regner med at indkassere ved den lejlighed. Pengene fra Hugurt får du nok ikke før i august, så her skriver du 350 kr. som indtægt. Så kommer der alle mulige småting såsom tandlægeregninger (check lige visdomstænderne i spejlet), frisør, lommepenge, tipsmillionen og meget andet. Hvis du betaler husleje, kan du både anføre den som en månedlig udgift, eller som en enkelt årspost. Det smarteste er dog at skrive den, hvor den forfalder, dvs. hvert halve år, hver måned eller hvornår du nu skal punge ud, for ellers får du ikke det rigtige balanceresultat i løbet af året.

At gå på line

Balancen er simpelthen et udtryk for, hvor mange penge du på et givet tidspunkt bør have på bankbogen. Den kan du som regel få tegnet en graf over, der "viser vandstanden i pengetanken".
Her opdager du forhåbentlig, at du i november runder det magiske tal, der sætter dig i stand til at købe Amigaen, stereoanlægget eller hvad du nu higer efter. Hvis det er tilfældet, er det en god ide at indføre den som post med det samme, så du ikke køber Amigaen i november, og i december opdager at du ikke har råd til den æske papirclips, som faster Agathe ønsker sig så brændende til jul.

Lang ventetid

Så kan du lagre hele molevitten på disk og gå i gang med at tjene penge. I løbet af året skal du naturligvis ajourføre budgettet, efterhånden som du får overblik over de enkelte posters størrelse. Hvis Hugurt f.eks. betaler dig 50 kr. i rente, retter du posten i august til 400 kr., men får du til gengæld kun en hjemmestrikket næsevarmer af Agathe, må du helt slette de 500 kr., med mindre du da får solgt dette herlige instrument i den blå avis.
Det kan jo også tænkes, at Amigaen falder i pris, så du allerede kan købe den i oktober. Igen skal du ind og rette i budgettet.

Medaljens bagside

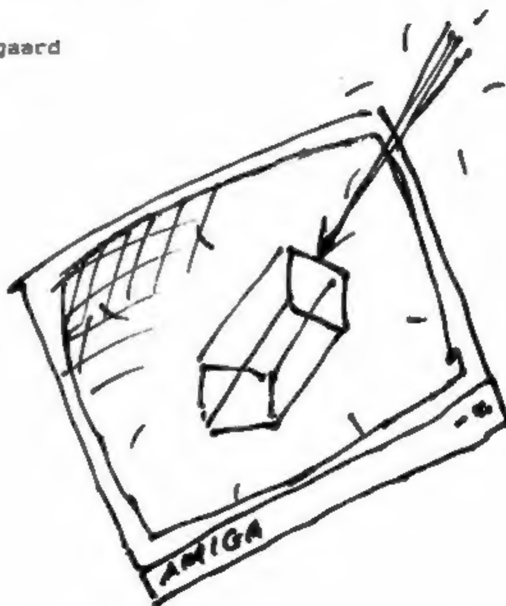
Det eneste mit budgetprogram ikke kunne, var at udskrive 100-kronesedler på printeren, så program eller ej, du er stadig nødt til at tjene pengene selv.
Det et budgetprogram kan hjælpe dig med, er at give dig overblik over dine finanser, og forhindre dig i at bruge formuer på burgere og konkurrerende computerblade. Det er nemlig betydeligt nemmere at modstå sådanne fristelser, når du har sat dig et mål og ved, hvor længe du skal vente, før det er nået.
Som en klog supermarkedsejer engang sagde: "Hvad der er sparet, er tjent".

Hans Henrik Bang

Amiga

3-D CAD

Amiga-ejere ved, at deres computer er sagen, når det gælder grafik. Men alligevel er det nok de færreste, der havde forestillet sig, at et CAD-agtigt program kunne rummes på så få linier som her. Tast det ind. Endnu en gang vil du blive forbavset over din Amigas ydeevne...




```
' 3-d CAD af Peter Dalsgaard
'TAST 2/87

x1=230
x2=390
y1=70
y2=120
r=5
bc=9
bs=bc/3.2
pi=22/7
ha=20
sek=100
skl$="n"

PALETTE 0,0,0,.7
PALETTE 1,0,0,.7
PALETTE 2,1,1,1
COLOR 0
COLOR 1
COLOR 2
WINDOW 1,,,1
ON BREAK GOSUB Farve
BREAK ON

Begynd:
  CLS
  COLOR 2,0
  LOCATE 13,17:INPUT"Ønskes ny initialisering: j/n     ",jn$
  IF UCASE$(jn$)="N" THEN
    GOTO KasseCAD
  ELSE
    GOTO initialisering
  END IF

initialisering:
  CLS
  LOCATE 1,10:PRINT"Indtast dimensioner paa kassen."
  LOCATE 3,10:INPUT"Indtast x-koordinat nr. 1        ",xkoor1
  LOCATE 4,10:INPUT"Indtast x-koordinat nr. 2        ",xkoor2
  LOCATE 5,10:INPUT"Indtast y-koordinat nr. 1        ",ykoor1
  LOCATE 6,10:INPUT"Indtast y-koordinat nr. 2        ",ykoor2
  LOCATE 8,10:INPUT"Indtast længde        1-10       ",r   : h=r
  LOCATE 9,10:INPUT"Indtast x-drejning               ",bc
  LOCATE 10,10:INPUT"Indtast y-drejning               ",bs
  LOCATE 12,10:INPUT"Indtast rotations-hastighed      ",ha
  LOCATE 13,10:INPUT"Indtast antal sekvenser          ",sek
  LOCATE 14,10:INPUT"Ønskes skjulte linier j/n        ",skl$

KasseCAD:
  CLS
  FOR t=1 TO sek
    FOR f=1 to 2
      FOR v=1 TO 360 STEP ha
      'Sider
        a(1)=bc*(r*COS(v*pi/360)) : a(2)=-bc*(r*COS(v*pi/360))
        k(1)=bs*(r*SIN(v*pi/360)) : k(2)=-bs*(r*SIN(v*pi/360))
      'Koordinater
        xx1=x1-a(f)+m : xx2=x2-a(f)-m
        xx3=x1+a(f)+m : xx4=x2+a(f)-m
        yy1=y1+k(f)+m/3.2 : yy2=y2+k(f)-m/3.2
        yy3=y1-k(f)+m/3.2 : yy4=y2-k(f)-m/3.2
      'Tegn kassen med skjulte linier
        IF UCASE$(skl$)="J" THEN
          IF (a(f)/bc)/r>0 AND (a(f)/bc)/r<1 AND f=2 THEN
          ELSE
            LINE(xx1,yy1)-(xx3,yy3),2
```

```
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>-1 AND (a(f)/bc)/r<0 AND f=1 THEN
        ELSE
          LINE(xx2,yy2)-(xx4,yy4),2
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>-1 AND (a(f)/bc)/r<0 AND f=2 THEN
        ELSE
          LINE(xx2,yy1)-(xx4,yy3),2
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>0 AND (a(f)/bc)/r<1 AND f=1 THEN
        ELSE
          LINE(xx1,yy2)-(xx3,yy4),2
        END IF
        LINE(xx1,yy1)-(xx2,yy2),2,b
        IF (a(f)/bc)/r>-1 AND (a(f)/bc)/r<1 AND f=1 THEN
        ELSE
          LINE(xx3,yy4)-(xx4,yy4),2
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>-1 AND (a(f)/bc)/r<1 AND f=2 THEN
        ELSE
          LINE(xx3,yy3)-(xx4,yy3),2
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>0 AND (a(f)/bc)/r<1 THEN
        ELSE
          LINE(xx3,yy3)-(xx3,yy4),2
        END IF
        IF (a(f)/bc)/r>-1 AND (a(f)/bc)/r<0 THEN
        ELSE
          LINE(xx4,yy3)-(x4,yy4),2
        END IF
      ELSE
      'Tegn kassen uden skjulte linier
        LINE(xx1,yy1)-(xx3,yy3),2
        LINE(xx2,yy2)-(xx4,yy4),2
        LINE(xx2,yy1)-(xx4,yy3),2
        LINE(xx1,yy2)-(xx3,yy4),2
        LINE(xx1,yy1)-(xx2,yy2),2,b
        LINE(xx3,yy3)-(xx4,yy4),2,b
      END IF
    'Slet kassen
      LINE(xx1,yy1)-(xx3,yy3),0
      LINE(xx2,yy2)-(xx4,yy4),0
      LINE(xx2,yy1)-(xx4,yy3),0
      LINE(xx1,yy2)-(xx3,yy4),0
      LINE(xx1,yy1)-(xx2,yy2),0,b
      LINE(xx3,yy3)-(xx4,yy4),0,b
    NEXT v
  NEXT f
 NEXT t
GOTO Begynd


END
Farve:
  PALETTE 1,1,1,1
  COLOR 1,0
  STOP
RETURN
```

Vigtigt tip

COMMODORE

OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRST OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 2
(L.GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast 1	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

Commodore 64

Farezonen!



I dette program er det spøgelserne, som har valgt at plage dig. De angriber på en lumsk og nedrig facon.
Forsvar dig med din lanse, eller lid en frygtelig død...

Michael Olsen

```
1 PRINT"(L.BLAA,CLR)": VC=53248
   :SI=54272:POKE VC+21,0
20 DATA 0,54,0,0,124,0,0,215,0,0,215,
   0,0,215,128,28,255,140,31,187,156,
   15,199
21 DATA 252,3,255,248,1,255,224,1,
   255,128,1,255,128,3,255,128,3,251,
   128,3,255,0
22 DATA 3,223,0,3,255,0,1,127,0,1,
   255,0,1,244,0,0,240,0,0
23 DATA 0,60,0,0,126,0,0,153,0,0,153,
   0,0,255,0,0,102,0,0,60,0,0,24,0
24 DATA 160,24,0,191,255,0,191,255,
   128,160,61,192,0,60,224,0,60,112,
   0,60,56
25 DATA 0,60,24,0,126,0,0,102,0,0,
   231,0,14,195,112,15,195,240
26 DATA 0,64,224,80,64,64,64,64,64,
   64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
   64,64,0,0,0
100 FOR A=832 TO 959:READ B:POKE A,B
   :NEXT
102 FOR A=960 TO 1023 STEP 3:READ B
   :POKE A,B:POKE A+1,0:POKE A+2,0
   :NEXT
110 POKE 2040,15:POKE 2041,14
   :FOR A=2042 TO 2047:POKE A,13:NEXT
111 POKE VC+27,255:POKE VC+39,0
   :POKE VC+40,12:FOR A=41 TO 46
   :POKE VC+A,1:NEXT:GOTO 10000
113 FOR A=4 TO 14 STEP 2:POKE VC+A,85
   :POKE VC+1+A,78:NEXT
120 MS(2)=248:FOR A=3 TO 7
   :MS(A)=MS(A-1)-21A:D(A)=28/(255-(
  A*45-100)):NEXT
140 PRINT"(GRAA2.HOME)":FOR A=1 TO 12
   :PRINT,,,"  (RVS ON)┌┬┬┬─"
   :PRINT,,," (CRSR OP,SPACE,
  RVS ON)┬┬┬┬(CRSR OP)":NEXT
150 FOR A=1984 TO 2023:POKE A,160
   :POKE SI+A,12:NEXT:PRINT"(HOME)",,
   ,"(RVS ON,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE,SPACE,
   CRSR HØJRE,SPACE,CRSR HØJRE,
   SPACE)"
160 PRINT,,,"(CRSR HØJRE4,SPACE2,
   CRSR NED,CRSR VENSTRE3,SPACE4,
   CRSR NED,CRSR VENSTRE4,SPACE4,
   RVS ON)‾(RVS OFF,CRSR NED,
   CRSR VENSTRE5,SPACE4)"
```

```
   :FOR A=2013 TO 2015:POKE A,32
170 POKE A+SI,9:NEXT:POKE 2012,223
300 T$(1)="          .CRAZY.        "
   :T$(2)="        ..SOFT...        "
305 T$(3)="        ..CELLER...      "
   :T$(5)=" JACOB SCHIERMACHER "
306 T$(4)="     MICHAEL OLSEN       "
310 POKE VC+21,4:POKE VC+16,4
320 FOR A=85 TO 30 STEP-1:POKE VC+4,A
   :NEXT:POKE VC+27,0
330 FOR A=30 TO 0 STEP-1:POKE VC+4,A
   :NEXT:POKE VC+16,0:FOR A=255 TO 2
   0 STEP-1:POKE VC+4,A
340 NEXT:FOR A=1 TO 21
   :PRINT"(L.RØD,HOME,CRSR NED3)"
   :FOR B=1 TO 5:PRINT RIGHT$(T$(B),
   A):NEXT
350 POKE VC+4,20+A*8:FOR B=1 TO 80
   :NEXT:NEXT
360 POKE VC+16,248:POKE VC+21,255
400 FOR A=3 TO 7:FOR B=90 TO 30 STEP
   -1:POKE VC+2*A,B:NEXT
   :POKE VC+27,MS(A)
410 FOR B=30 TO 0 STEP-1
   :POKE VC+2*A,B:NEXT
   :POKE VC+16,MS(A):D=78
420 FOR B=255 TO(A*45-100)STEP-1
   :POKE VC+2*A,B:D=D-D(A)
430 POKE VC+1+2*A,D:NEXT:NEXT
440 PRINT"  (RVS ON)J(RVS OFF)OYSTIC
   K ELLER (RVS ON)TASTATUR "
450 GET A$:IF PEEK(56321)=239 THEN A
   $="J":GOTO 470
460 IF A$<>"J"AND A$<>"T"THEN 450
470 POKE VC+1,221:POKE VC+3,221
   :FOR A=0 TO 150:POKE VC,A
   :POKE VC+2,A:NEXT
480 FOR A=188 TO 255:POKE VC+4,A:NEXT
   :POKE VC+16,4:FOR A=0 TO 30
   :POKE VC+4,A:NEXT
500 L=4:IF A$="T"THEN L=1
2000 PJ=150:SX=PJ:POKE VC+30,0:P3=50
   :P4=50:P5=50:P6=50:P7=50
   :TI$="000000":C=0
2010 POKE VC,PJ:POKE VC+1,221
   :POKE VC+2,PJ:POKE VC+3,221
   :POKE VC+27,255
2020 PRINT"(HOME,L.BLÅ)"
   :FOR A=1 TO 15:PRINT"
                        ",:NEXT
2500 J=PEEK(56321):IF(J AND 8)=0 THE
   N PJ=PJ+10.6+C
2501 IF(J AND L)=0 THEN PJ=PJ-10.6-C
2502 IF(J AND 16)=0 AND ASW<=0 AND S
   Y=221 THEN SW=1
2503 IF SW>0 THEN SY=SY-16:SW=SW-.08
2504 IF SW<=0 THEN SW=0:SY=221:SX=PJ
2506 GET A$:IF A$><"V"THEN GOTO 2512
2510 GOTO 2510
2512 IF PJ>236 OR PJ<24 THEN 5000
2513 POKE 53249,SY:POKE 53278,0
   :POKE 53248,SX:POKE 53250,PJ
   :C=C+.015
2514 SC=PEEK(53278):IF(SC AND 8)=8 T
   HEN P3=40:SW=0
2515 P3=P3+1.6+C:POKE 53255,P3
   :IF P3>=200 THEN A=3:GOTO 6000
2516 IF (SC AND 16)=16 THEN P4=40
   :SW=0
2517 P4=P4+1.3+C:POKE 53257,P4
   :IF P4>=200 THEN A=4:GOTO 6000
2518 IF(SC AND 32)=32 THEN P5=40:SW=0
2519 P5=P5+2.0+C:POKE 53259,P5
   :IF P5>=200 THEN A=5:GOTO 6000
2520 IF(SC AND 64)=64 THEN P6=40:SW=0
2521 P6=P6+1.6+C:POKE 53261,P6
   :IF P6>=200 THEN A=6:GOTO 6000
2522 IF(SC AND 128)=128 THEN P7=40
   :SW=0
2523 P7=P7+1.2+C:POKE 53263,P7
   :IF P7>=200 THEN A=7:GOTO 6000
2524 PRINT"(HOME)",MID$(TI$,4,1);"
   :"RIGHT$(TI$,2):GOTO 2500
5000 IF PJ<24 THEN PJ=24:GOTO 2513
5010 T$=TI$:PRINT"(L.RØD,CRSR NED3,
   SPACE4)DU ER DRUKNET!          "
5020 POKE VC+1,221:FOR A=237 TO 255
   :POKE VC+2,A:POKE VC,A:NEXT
5030 FOR A=221 TO 255:POKE VC+3,A
   :POKE VC+1,A:NEXT
5040 PU=VAL(MID$(T$,3,
   2))*60+VAL(RIGHT$(T$,2))
5050 PRINT,"(CRSR NED2,
   CRSR VENSTRE)DU HAR HOLDT UD I "
   :PRINT,PU"SEKUNDER"
5060 TI$="000000"
5065 PRINT"    GAMMEL RECORD
   :";HI"SEKUNDER":IF PU>HI THEN HI=
   PU
5090 WAIT 56321,16,127:FOR A=3 TO 7
   :POKE VC+2*A,A*45-100
   :POKE VC+2*A+1,28:NEXT
5100 POKE VC,150:POKE VC+1,221
   :POKE VC+21,255:POKE+2,150
   :POKE VC+3,221:SY=221:SW=0
5110 FOR A=1 TO 1500:NEXT:GOTO 2000
6000 T$=TI$:P=PEEK(VC+A*2):POKE VC,PJ
   :POKE VC+1,221:FOR B=202 TO 221
   :POKE VC+A*2+1,B
6010 NEXT:RG=-1:IF PJ>P THEN RG=1
6020 POKE VC+A*2,P
6030 IF P<>INT(PJ)THEN P=P+RG
   :GOTO 6020
6040 P=P+2:POKE VC+A*2,P:POKE VC+2,P
   :POKE VC,P
6050 IF P<254 THEN 6040
6060 PRINT"(L.RØD,CRSR NED2,
   SPACE)SPØGELSET HAR DRUKNET DIG!
       ":GOTO 5020
10000 POKE VC+21,15:POKE VC+23,15
   :POKE VC+29,15
10010 POKE VC,40:POKE VC+1,208
   :POKE VC+2,40:POKE VC+3,208
   :POKE VC+6,30:POKE VC+7,50
10020 POKE VC+16,4:POKE VC+4,20
   :POKE VC+5,50
10030 PRINT        "(CRSR NED,
   SPACE7)S P Ø G E L S E S J A G T"
10040 PRINT"(CRSR NED4)"
10090 PRINT"  BRUG : TEST 1=VENSTRE
      2=HØJRE      (CRSR NED,
   SPACE4)SPACE=KAST SPYD"
10110 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)ELLER
   :  JOYSTICK PORT 1 "
10140 PRINT"(CRSR NED4,
   SPACE2)TRYK EN TAST....."
10150 GET A$:IF A$=""THEN 10150
10160 PRINT CHR$(142);"(CLR)"
   :POKE VC+23,0:POKE VC+29,0
   :POKE VC+21,0:POKE VC,0
   :POKE VC+2,0
10170 GOTO 113
```

Spectrum

Vandtårn

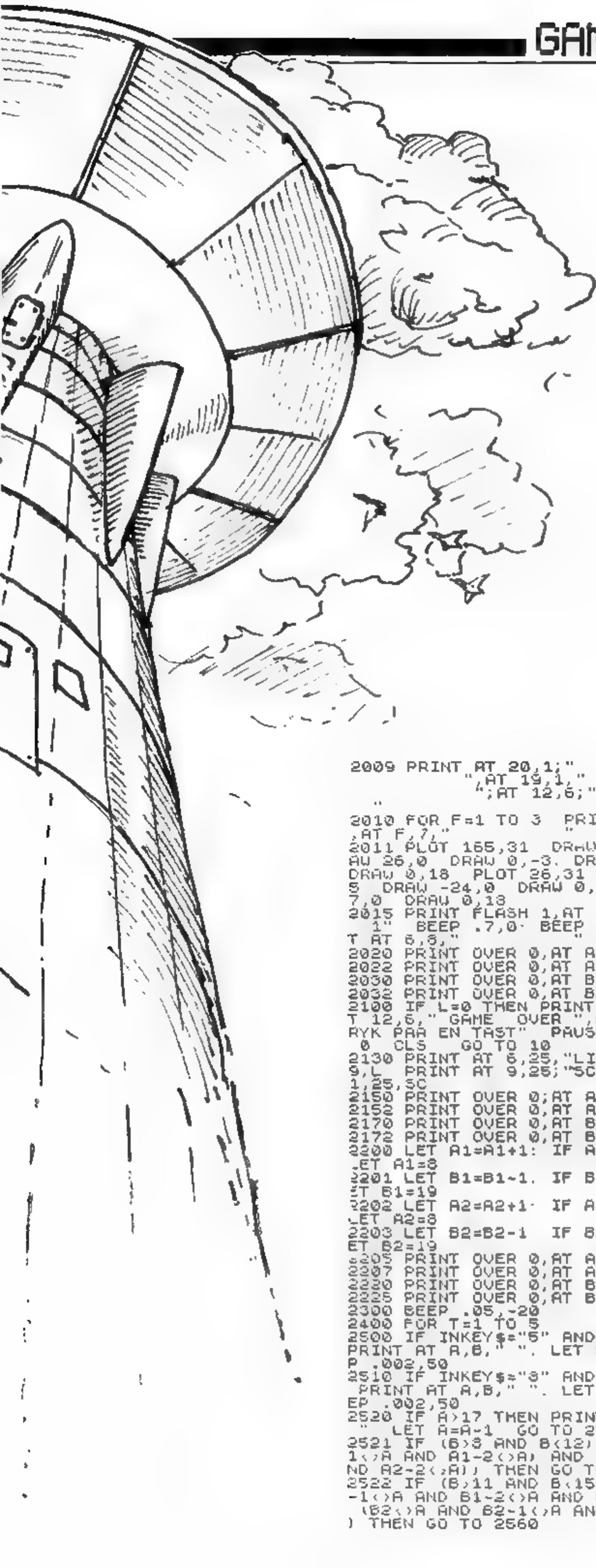


I "Vandtårn" skal du fungere som vandværksforstander og sørge for, at vandet bliver ledt gennem de rigtige ledninger til de rigtige beholdere. Det vil sige fra den øverste beholder via mellembeholdere og ud til forbrugerne i den lille kommune.

Du styrer din mand med tasterne 5 og 8 og skal bruge tast 0 til at åbne for hanerne og sætte hastigheden op på elevatorerne.

Ulrik Jensen

```
   1 REM pgm. no. 116
  10 BRIGHT 1: BORDER 7: PAPER 7
: INK 0: CLS
  50 LET SV=2: LET SC=0: LET Y4=
0: LET V=167: LET A$="!": LET X4
=0: LET X3=0: LET Y1=0: LET Y2=0
: LET Y3=0: LET X2=0: LET Q=1: L
ET H=40: LET y1=0: LET x1=0: LET
 L=3: LET A1=7: LET A2=13: LET B
1=11: LET B2=17
1000 REM    T E G N I N G
1010 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175:
 PLOT 191,0: DRAW 0,175
1015 PLOT 2,2: DRAW 251,0: DRAW
0,171: DRAW -251,0: DRAW 0,-171:
 PLOT 193,0: DRAW 0,175
1017 PLOT 192,135: DRAW 63,0: PL
OT 192,113: DRAW 63,0: PLOT 192,
70: DRAW 63,0
1020 RESTORE 1997: PLOT 55,168:
FOR F=1 TO 24: READ A: READ B: D
RAW A,B: NEXT F
1030 RESTORE 1991: FOR G=1 TO 4:
 READ A: READ B: PLOT A,B: DRAW
9,0: DRAW 0,-25: DRAW -9,0: DRAW
 0,25: NEXT G
1040 RESTORE 1992: FOR G=1 TO 6:
 READ A: READ B: PLOT A,B: DRAW
38,0: DRAW 0,-2: DRAW -38,0: DRA
W 0,2: NEXT G
1060 RESTORE 1993: FOR F=1 TO 8:
 READ A: POKE USR "A"+F,A: NEXT
F
1065 RESTORE 1994: FOR F=1 TO 8:
 READ S: POKE USR "S"+F,S: NEXT
F
1067 RESTORE 1996: FOR F=1 TO 8:
 READ D: POKE USR "D"+F,D: NEXT
F
1070 PRINT OVER 1;AT 9,3;"A";AT
9,20;"S";AT 13,3;"A";AT 13,20;"S
";AT 17,3;"A";AT 17,20;"S"
1991 DATA 23,96,23,64,159,96,159
,64
1992 DATA 32,95,121,95,32,63,121
,63,32,31,121,31
1993 DATA 255,126,60,25,31,25,24
,24
1994 DATA 255,126,60,152,248,152
,24,24
1996 DATA 60,60,24,126,24,24,36,
36
1997 DATA 81,0,0,-25,-39,0,0,-8,
68,0,0,-7,3,0,0,-25,-9,0,0,25,4,
0,0,5,-134,0
1998 DATA 0,-5,3,0,0,-25,-9,0,0,
25,4,0,0,7,67,0,0,8,-39,0,0,25
2000 REM    G A N G
2001 PRINT AT 14,25;"MADE";AT 15
,25;"BY:";AT 18,25;"ULRIK";AT 20
,25;"JENSEN"
2002 PRINT AT 1,25;"WATER";AT 3,
25;"TOWER";AT 6,25;"LIV=";AT 6,2
9;L: PRINT AT 9,25;"SCORE=";AT 1
1,25;SC
2003 LET A=9: LET B=7
2004 IF L<3 THEN GO TO 2250
2005 REM I N S T R U K T I O N
2006 PRINT FLASH 1;AT 12,7;"INST
RUKTION": FOR C=1 TO 100: NEXT C
2007 PRINT FLASH 1;AT 20,3;"5=VE
NSTRE & H0JRE=8 ": FOR C=1 TO 15
0: NEXT C
2008 PRINT FLASH 1;AT 19,1;"0=AA
BNER MELLEMTANKENE";AT 20,1;"OG
0GER ELEVATORFARTEN" : FOR C=1 T
O 200: NEXT C
```



```
2009 PRINT AT 20,1;"
              ",AT 19,1,"
              ";AT 12,6;"
  "
2010 FOR F=1 TO 3  PRINT PAPER 5
,AT F,7,"             "  NEXT F
2011 PLOT 165,31  DRAW 0,-15: DR
AW 26,0  DRAW 0,-3. DRAW -29,0.
DRAW 0,18  PLOT 26,31  DRAW 0,-1
5  DRAW -24,0  DRAW 0,-3  DRAW 2
7,0  DRAW 0,13
2015 PRINT FLASH 1,AT 6,8,"LEVEL
  1"  BEEP .7,0· BEEP 1,-2: PRIN
T AT 6,8,"        "
2020 PRINT OVER 0,AT A1,9;"████"
2022 PRINT OVER 0,AT A2,9,"████"
2030 PRINT OVER 0,AT B1,12;"████"
2032 PRINT OVER 0,AT B2,12;"████"
2100 IF L=0 THEN PRINT FLASH 1,A
T 12,6," GAME  OVER ",AT 20,4,"T
RYK PAA EN TAST"  PAUSE 0. PAUSE
 0  CLS   GO TO 10
2130 PRINT AT 6,25,"LIV=";AT 6,2
9,L  PRINT AT 9,25;"SCORE=";AT 1
1,25,SC
2150 PRINT OVER 0;AT A1,9;"    "
2152 PRINT OVER 0,AT A2,9;"    "
2170 PRINT OVER 0,AT B1,12;"    "
2172 PRINT OVER 0,AT B2,12;"    "
2200 LET A1=A1+1: IF A1>19 THEN
LET A1=8
2201 LET B1=B1-1. IF B1<8 THEN L
ET B1=19
2202 LET A2=A2+1· IF A2>19 THEN
LET A2=8
2203 LET B2=B2-1  IF B2<8 THEN L
ET B2=19
2205 PRINT OVER 0,AT A1,9;"████"
2207 PRINT OVER 0,AT A2,9;"████"
2220 PRINT OVER 0,AT B1,12;"████"
2225 PRINT OVER 0,AT B2,12;"████"
2300 BEEP .05,-20
2400 FOR T=1 TO 5
2500 IF INKEY$="5" AND B>4 THEN
PRINT AT A,B," ". LET B=B-1: BEE
P .002,50
2510 IF INKEY$="8" AND B<19 THEN
 PRINT AT A,B," ". LET B=B+1· BE
EP .002,50
2520 IF A>17 THEN PRINT AT A,B;"
 "  LET A=A-1  GO TO 2560
2521 IF (B>8 AND B<12) AND ((A1-
1<>A AND A1-2<>A) AND (A2-1<>A A
ND A2-2<>A)) THEN GO TO 2560
2522 IF (B>11 AND B<15) AND ((B1
-1<>A AND B1-2<>A AND B1<>A) AND
 (B2<>A AND B2-1<>A AND B2-2<>A)
) THEN GO TO 2560
2525 IF A<8 THEN LET A=A+1· PRIN
T AT A-1,B-1,"   "  GO TO 2560
2527 IF (B>14 OR B<9) AND (A<>9
AND A<>13 AND A<>17) THEN GO TO
2560
2530 IF B>8 AND B<12 AND (A-A2=-
2 OR A-A1=-2) THEN LET A=A+1. PR
INT AT A-1,B," "
2531 IF B>11 AND B<15 AND (A-B2=
0 OR A-B1=0) THEN LET A=A-1: PRI
NT AT A+1,B,"█"
2540 PRINT AT A,B,"D"
2541 IF INT (RND*200)>199-SV THE
N LET X1=X1+1: PRINT INK 5; OVER
 1,AT X1-9,3,"█"  GO TO 2600
2542 IF INT (RND*190)>189-SV THE
N LET Y1=Y1+1. PRINT INK 5, OVER
 1,AT Y1-9,20,"█"  GO TO 2600
2545 IF INKEY$="0" THEN LET a$=I
NKEY$  GO TO 2601
2558 NEXT t
2559 GO TO 2150
2560 FOR F=A TO 20  PRINT OVER 1
,AT F,B;"D"  BEEP .05,F· PRINT O
VER 1,AT F,B,"D"  NEXT F· PRINT
AT 20,B-2,"SPLASH!"  BEEP .5,3.
BEEP .3,2  BEEP .3,1  BEEP .3,0·
 BEEP .3,3  BEEP .8,1. PRINT AT
20,B-2,"       ". LET L=L-1: LET
 A=9  LET B=7: GO TO 2100
2570 GO TO 2100
2600 PLOT INK 7;56,V  DRAW INK 7
,79,0  LET V=V-1  IF V=144 THEN
LET SC=SC+1000  LET SV=SV+1  LET
 V=167  PRINT FLASH 1,AT 6,8;"LE
VEL  ",SV-1  BEEP .7,0: BEEP 1,-
2  FOR F=1 TO 3: PRINT PAPER 5,A
T F,7,"             "· PRINT AT 6,8
,"          "  NEXT F  GO TO 2100
2601 IF X1>3 THEN LET F=1: GO TO
 8000
2602 IF X2>3 THEN LET F=2: GO TO
 8000
2604 IF X3>3 THEN LET F=3  GO TO
 8000
2605 IF Y1>3 THEN LET F=1: GO TO
 8000
2608 IF Y2>3 THEN LET F=2: GO TO
 8000
2609 IF Y3>3 THEN LET F=3: GO TO
 8000
2610 IF D=1 THEN GO TO 8030
2612 INK 5
2615 IF A=9 AND B=4 AND A$="0" A
ND X1>0 AND X2<3 THEN PRINT OVER
 1,AT X1-9,3,"█"  LET X2=X2+1· L
ET X1=X1-1. PRINT OVER 1,AT X2-1
3,3,"█"
2620 IF A=13 AND B=4 AND A$="0"
AND X2>0 AND X3<3 THEN PRINT OVE
R 1,AT X2-13,3,"█"  LET X2=X2-1
 LET X3=X3+1  PRINT OVER 1,AT X3
-17,3,"█"
2630 IF A=17 AND B=4 AND A$="0"
AND X3 0 AND X4<100 THEN PRINT O
VER 1,AT X3-17,3,"█"  LET X3=X3-
1  LET X4=X4+1  LET SC=SC+10· PR
INT INK 0,AT 11,25,SC
2650 IF A=9 AND B=19 AND A$="0"
AND Y1>0 AND Y2<3 THEN PRINT OVE
R 1,AT Y1-9,20,"█". LET Y2=Y2+1·
 LET Y1=Y1-1· PRINT OVER 1,AT Y2
-13,20,"█"
2660 IF A=13 AND B=19 AND A$="0"
 AND Y2>0 AND Y3<3 THEN PRINT OV
ER 1,AT Y2-13,20,"█"· LET Y2=Y2-
1  LET Y3=Y3+1  PRINT OVER 1;AT
Y3-17,20,"█"
2670 IF A=17 AND B=19 AND A$="0"
 AND Y3>0 AND Y4<100 THEN PRINT
OVER 1,AT Y3-17,20;"█". LET Y3=Y
3-1  LET Y4=Y4+1  LET SC=SC+10:
PRINT INK 0,AT 11,25,SC
2675 INK 0
2680 LET A$="1"
3000 GO TO 2150
8000 IF L>1 THEN PRINT FLASH 1;A
T 19,7,"TANK NR ";F,AT 20,6,"ER
OVERFYLDT"  BEEP 3,-20: PRINT AT
 19,5,"               ",AT 20,5;"
         "
8005 IF X1>3 OR X2>3 OR X3>3 THE
N LET H=3  GO TO 8010
8006 LET H=20
8010 LET X1=0: LET X2=0  LET X3=
0  LET Y1=0  LET Y2=0  LET Y3=0.
 LET D=1
8028 GO TO 2601
8030 PRINT OVER 1,AT 1+(4*F),H,"
█"
8040 FOR F=1 TO 3: PRINT AT F+5,
3," ",AT F+5,20," ",AT F+9,3;" "
,AT F+9,20," ";AT F+13,3," ";AT
F+13,20," "· NEXT F
8050 LET D=0  LET L=L-1
9000 GO TO 2100
```

Amstrad

The Silicon Adventure

En løbsk computer har forbindelse til den anden side af jerntæppet. Din mission: Afbryd den inden det er for sent!

I ministeriet, hvor computeren står, skal du forcere vagter med hunde. De udgør en trussel, for de kender ikke dit job - de har ordre på at standse alle fremmede, der trænger ind.

Ved hjælp af din terminal og din PC kan du få flere oplysninger, men det er ikke strengt nødvendigt. "The Silicon Adventure" genkender følgende ord

N. Nord. S. Syd. Ø. Øst. V. Vest. Tag. Læg. Smid. Kast. Skyd. Indsæt. Drej. Angrib. Tilslut. Tænd. Sluk. Åbn. Åben. Luk. Lås. Lav. Skriv. Kald. Hjælp. Liste.

Det er danske karakterer på tastaturet. De ligger på de to firkantede parentser samt på skråstregen. Held og lykke. Du får brug for det, Amstrad-ejer...

Peter Konner



```
10 '***********************************************************************
20 '**             SILICON-ADVENTURE,          by Peter Konner              **
30 '**                                                                      **
40 '***********************************************************************
50 MODE 1:GOSUB 1920
60 DIM l$(60),t$(22),tn$(22),kort%(60,4),i%(22),x$(19),p%(60,22)
70 PRINT"              Velkommen til"
80 PRINT"          SILICON-ADVENTURE !!"
90 PRINT:PRINT"  <c> Peter Konner, September 1985"
100 PRINT:PRINT"Du er blevet udpeget af efterretnings-  tjenesten til at stoppe
den lAbske      hovedcomputer i et ministerium, da den  sender informationer til
 en computer pØ den anden side af jerntÆppet."
110 PRINT:PRINT"Der er blot to ulemper: Selve opgaven   er sØ hemmelig, at ikke
engang vagt-    mÆndende i huset ved noget om den,"
120 PRINT"og du kender ikke stedet, da du aldrig  har vÆret der fAr!!"
130 PRINT:PRINT"          Tryk pØ en tast!"
140 CALL(&BB18)
"
160 w$="Hvad nu ":q$="Hunden er hurtigere end dig og bider    sig godt fast i di
n hals. Det ser vist  ud som om du er dAd!!"
170 r$="En vagt kommer ud fra sit vagtrum da hanser din tÆndte lygte og skyder d
ig ned  med et stort jagtgevÆr!!":s$="En vagt rejser sig da du kommer ind i   lo
kalet og skyder dig beslutsomt ned medet stort jagtgevÆr!!"
180 FOR x=1 TO 56:READ l%,l$(l%):FOR y=1 TO 4:READ kort%(l%,y):NEXT y:NEXT x
190 FOR x=1 TO 20:READ t%,l%,t$(t%),tn$(t%):p%(l%,t%)=1:NEXT x
200 FOR x=1 TO 19:READ x$(x):NEXT x
210 DATA 1,i en mArk forhal i ministeriet. Mod syd kan du hAre underligelyde og
franord kommer der et svagt lys. Der er en dAr mod vest.,2,60,0,3
220 DATA 21,i det nord-vestlige hjArne af   en stor fabrikshal.,0,14,20,0,15,i d
en sydlige ende af fabriks-  hallen. Mod syd er der et lille rum.    Hallen syne
s meget stor og truende!,20,16,17,14
230 DATA 32,foran en indgang mod nord i en  bred gang.,33,30,0,0
240 DATA 20,syd for en gang i den nordlige  del af en fabrikshal.PØ et bord ved
    siden af dig stØr en stor EPROM-brÆnder,23,15,19,21
250 DATA 16,midt i et lille depot. Alle      hylder er fyldt med store tunge
    instrumenter.,15,0,0,0,17,i den syd-Astlige ende af en     stor fabrikshal. D
er er en dAr mod syd.,19,0,0,15
260 DATA 23,i den Astlige ende af en lille  gang med mange dAre. Fra nord kommer
 et skarpt lys.,25,20,24,26
270 DATA 25,i et kraftigt oplyst vÆrksted.  Lyset kommer fra en lampe over et li
lle arbejdsbord hvorpØ der stØr en stor       loddestation.,0,23,0,0
280 DATA 24,i et stort kontor med et tykt   tÆppe pØ gulvet. I hjArnet stØr et
    sofabord og to stole.,0,0,0,23
290 DATA 26,midt i en lille Ast-vest gang   med mange dAre.,27,0,23,28,31,i et d
unkelt omklÆdningsrum.,0,0,30,0
300 DATA 19,her i det nord-Astlige hjArne affabrikshallen. Der er nÆsten ingen
    maskiner. Mod Ast er der en kort gang.,0,17,22,20,22,i et stort laboratorium
 fyldt   med glas og kolber med en masse vÆsker.,0,0,0,19
310 DATA 52,i et stort rum nord for mini-    steriets hovedcomputere. En svag bri
se  blÆser dig i ansigtet.,51,53,0,0,54,midt i en gang.,55,0,56,51,55,pØ et stor
t depot med en masse  komponenter.,0,54,0,0
320 DATA 53,ved selve hovedcomputeren. Storeventilatorer i loftet kArer uafbrudt
.PØ siden af computeren er en lille port.,52,0,0,0,58,i en lille kantine med man
ge     borde og stole.,0,0,0,56
330 DATA 56,i Ast-enden af en gang. Der er  dAre til alle sider.,57,59,58,54,59,
i et lille og snusket depot med elektroniske reservedele.,56,0,0,0
340 DATA 27,i et fantastisk flot             laboratorium fyldt med mØleudstyr
  computere og prototyper af nye maskiner.,0,26,0,0,33,i en stor mArk parkerings
kÆlder.      Der er ingen biler at se.,0,32,0,0
350 DATA 28,i den vestlige ende af en lille gang med mange dAre. Mod nord kan du
 se en kort bred gang og mod syd er et        lille rum.,30,29,26,0
360 DATA 29,pØ et lille toilet. Det ser ud  som om der ikke har vÆret ryddet op
    lÆnge og gulvet flyder med brugte         hØndklÆder.,28,0,0,0
370 DATA 30,i en kort bred gang. VÆggene ersorte af snavs og olie. Der er en ind
-   gang mod vest.,32,28,0,31
380 DATA 2,foran en receptions-skranke i etstort lokale.Der er dAre pØ alle side
r.,5,1,4,6,35,syd for en stor elevator i en   lang gang med mange dAre,5,41,42,3
6
390 DATA 36,i vest-enden af en lang gang medrum pØ nÆsten alle sider. Mod syd er
 deren stor dAr.,0,0,35,37,39,i vestenden af et stort          konferencelokale.,
38,0,40,0
```

```
400 DATA 37,ved en stor tavle i et enormt   auditorium. PØ tavlen stør skrevet e
n   PC-kode. 'USOETFCSD',,0,0,36,0,38,i et rum med et lille skrivebordPØ bordet
stør en PC'er.,36,39,0,0
410 DATA 40,ved et stort bord i Ast-enden afet stort konferencelokale.,0,0,0,39,
43,pØ et lille toilet med en hylde ved den ene vÆg.,0,42,0,0
420 DATA 41,pØ et lille kontor der          antageligt tilhArer en travl program
mAr idet programudskrifter ligger spredt    rundt pØ gulvet.,35,0,0,0
430 DATA 14,i den syd-vestlige ende af en   stor fabrikshal. Mod syd er der en
    elevator. Store og smØ maskiner stør    mellem hinanden.,21,5,15,0
440 DATA 42,midt i en lang gang med dAre pØ nÆsten alle sider.,43,0,44,35,44,i e
n lang gang.,0,45,46,42,49,pØ et lille stAvet kontor. I    stAvet stør et telefo
n-nr. 00-9182736,48,0,0,0
450 DATA 45,pØ et flot kontor med tre       skriveborde ved siden af hinanden.,4
4,0,0,0,47,i et meget lille depot med hvidevÆgge.,46.0.0.0
460 DATA 46,i den Astlige ende af en lang   gang med en dAr mod syd. Mod nord ka
n   du hAre en mÆrkelig lyd!,48,0,0,44,48,i et vagtrum. Du stør overfor enstor s
chÆferhund der gAr arrigt ad dig!,0,46,49,0
470 DATA 60,Du stør udenfor bygningen hvor du bliverovermandet af et tilkaldt va
gtmandskab  og drÆbt pØ stedet '!,0,0,0,0,16,i et lille vagtrum med en masse ele
ktronisk udstyr. En vagtmand sidder  ved skrivebordet med en pistol.,17,0,0,0
480 DATA 3,i et af vagtrummene. Heldigvis  for dig er der ingen vagt endnu.,0,0,
1,0,4,pØ et toilet. Der er ikke noget af interesse her.,0,0,0,2
490 DATA 5,Du stør i en elevator. DAren er lukket  og der er fire knapper at try
kke pØ..   k / s / 1 eller 2.,0,0,0,0,6,i den Astlige ende af en gang.,7,0,2,8
500 DATA 7,i en lille maskinstue. Der er   dataterminaler over det hele men inge
n  af dem virker.,0,6,0,0,51,syd for en elevator i den        vestlige ende af en
 gang. Mod syd er en dAr med en speciel Øbningsmekanisme,5,0,54,0
510 DATA 8,midt i en Ast-vest gang.,9,0,6,10,9,i et lille depot med disketter.,0
,8,0,0,10,i den vestlige ende af en lang  gang.Der er Øbninger mod syd og nord.,
11,12,8,0
520 DATA 11,i en stor maskinstue fyldt med  terminaler.En af terminalerne er tÆn
dt.,0,10,0,0,12,pØ et flot kontor med et stort  skrivebord.,10,0,0,0
530 DATA 1,2,en lille lommelygte,lygte,2,9,en diskette til en PC'er,diskette,3,1
2,et telefon-modem,modem,4,16,en pose med dioder,dioder,7,22,en net-ledning til
en PC'er,ledning
540 DATA 8,24,en hvid telefon,telefon,9,25,en elektronik-skruetrÆkker,skruetrÆkk
er,10,26,et bundt nAgler,nAgler,11,31,en grAn gasmaske,gasmaske
550 DATA 12,33,en lille og fin loddekolbe,loddekolbe,6,40,et par lÆsebriller,bri
ller,13,41,en manual til et modem,manual
560 DATA 14,43,en stak mAnter,mAnter,15,47,en helt ny EPROM,eprom,16,49,et lille
 magnetkort,magnetkort,17,53,tre smØ tÆnger,tÆnger
570 DATA 18,55,nogle modstande,modstande,19,58,et stort saftigt kAdben,kAdben,20
,59,et ubrugt printkort,printkort,21,28,en stor indisk kampkniv,kniv
580 DATA Det kan du ikke her!!,Der sker ikke noget!,OK!,Du har,INGENTING!!, ,Du
kan ikke bÆre mere',Det kan du ikke!,Det nytter ikke her!,DAren gør op og du for
tsÆtter --- ,GAr noget andet her'
590 DATA Du mangler en vigtig ting!,DAren gør i med et hAjt 'KLIK'.,Hvor tøbelig
 kan du vÆre!!,Vagten synker sammen som en kludedukke!,Du ramte ikke!!!,Du har i
kke mere ammunition!!,DAren er løst!,Hvem ?
600 CLS
610 1%=1:PRINT
620 WHILE 1%<61
630 ok=0
640 IF 1%=18 AND i%(21)=0 AND v%=0 THEN PRINT"Du stør "+1$(18):PRINT"Vagten ser
dig lige i Ajnene, og du      opdager for sent at han sigter pØ dig   og skyder!!
!":GOTO 1910
650 PRINT"Du stør "+1$(1%)
660 FOR x=1 TO 21
670  IF p%(1%,x)=1 THEN PRINT"Du kan se ";t$(x)
680 NEXT x
690 IF 1%=33 AND (a$="n" OR a$="A" OR a$="v") AND o%=0 THEN PRINT"Du faldt i et
hul og brÆkkede nakken.":GOSUB 1910
700 PRINT w$;:INPUT sv$
710 sv$=LOWER$(sv$)
720 a$=LEFT$(sv$,2):b$=LEFT$(sv$,3):c$=LEFT$(sv$,4)
730 IF a$="gØ" THEN a$=MID$(sv$,4,2)
740 IF a$="n" AND kort%(1%,1)>0 THEN 1%=kort%(1%,1):ok=1
750 IF a$="s" AND kort%(1%,2)>0 THEN 1%=kort%(1%,2):ok=1
760 IF a$="A" AND kort%(1%,3)>0 THEN 1%=kort%(1%,3):ok=1
770 IF a$="v" AND kort%(1%,4)>0 THEN 1%=kort%(1%,4):ok=1
780 IF 1%=48 AND i%(19)=0 AND k%=0 THEN PRINT"Du stør "+1$(48):PRINT q$:GOSUB 19
10
```

```
790 IF l%=56 AND o%=1 THEN PRINT r$:GOTO 1910
800 IF l%=57 THEN PRINT s$:GOTO 1910
810 IF b$="tag" THEN ok=1:GOSUB 1020
820 IF b$="læg" OR b$="kas" OR b$="smi" THEN ok=1:GOSUB 1080
830 IF b$="sky" THEN ok=1:GOSUB 1140
840 IF b$="tæn" THEN ok=1:GOSUB 1180
850 IF b$="slu" THEN ok=1:GOSUB 1220
860 IF c$="inds" THEN ok=1:GOSUB 1250
870 IF c$="skri" THEN ok=1:GOSUB 1320
880 IF b$="lav" AND l%=25 THEN ok=1:GOSUB 1350
890 IF b$="Øbn" OR b$="Øbe" THEN ok=1:GOSUB 1390
900 IF b$="luk" OR b$="lØs" THEN ok=1:GOSUB 1510
910 IF c$="tils" THEN ok=1:GOSUB 1630
920 IF l%=11 AND c$="drej" THEN ok=1:GOSUB 1680
930 IF c$="kald" OR c$="hjæl" THEN ok=1:GOSUB 1730
940 IF (l%=18 OR l%=48) AND b$="giv" THEN ok=1:GOSUB 1740
950 IF c$="angr" THEN ok=1:GOSUB 1770
960 IF c$="list" THEN ok=1:GOSUB 1810
970 IF l%=5 THEN ok=1:GOSUB 1860
980 IF l%=60 THEN PRINT l$(60):GOTO 1910
990 IF ok<>1 THEN PRINT"Beklager, men det kan jeg ikke her!"
1000 a$=""
1010 WEND
1020 IF e%>3 THEN a=7:GOTO 1070
1030 IF l%=48 AND k%=1 AND INSTR(sv$,"kÅdb") THEN PRINT q$:GOSUB 1910
1040 b$=MID$(sv$,5):FOR x=1 TO 21:IF p%(l%,x)=1 AND LEFT$(b$,4)=LEFT$(tn$(x),4)
THEN GOTO 1060 ELSE NEXT x
1050 a=8:GOTO 1070
1060 i%(x)=1:a=3:e%=e%+1:p%(l%,x)=0
1070 PRINT x$(a):RETURN
1080 IF e%<1 THEN a=8:GOTO 1130
1090 c$=MID$(sv$,5):IF LEFT$(c$,1)=" " THEN c$=MID$(sv$,6)
1100 FOR x=1 TO 21:IF i%(x)=1 AND LEFT$(c$,4)=LEFT$(tn$(x),4) THEN GOTO 1120 ELS
E NEXT x
1110 a=8:GOTO 1130
1120 a=3:e%=e%-1:p%(l%,x)=1:i%(x)=0
1130 PRINT x$(a):RETURN
1140 IF i%(5)=1 AND skud=8 THEN a=17:GOTO 1170
1150 IF i%(5)=1 THEN a=16 ELSE a=12:GOTO 1170
1160 skud=skud+1
1170 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1180 IF l%<>38 AND i%(1)=1 AND o%=0 THEN o%=1:a=3:GOTO 1210
1190 IF l%=38 AND p%(38,7)=1 AND INSTR(sv$,"pc") AND pc%=0 THEN pc%=1:l$(38)="i
et lille rum med et skrivebordPØ bordet stØr en tændt PC'er":a=3:GOTO 1210
1200 a=8
1210 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1220 IF INSTR(sv$,"lygt") THEN a=3:o%=0:GOTO 1240
1230 a=8
1240 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1250 IF l%<>11 AND l%<>20 AND l%<>38 AND l%<>53 THEN a=1:GOTO 1310
1260 IF l%=11 AND INSTR(sv$,"tele") AND p%(11,3)=1 AND p%(11,8)=1 THEN a=3:f%=1:
GOTO 1310
1270 IF l%=20 AND INSTR(sv$,"epro") AND i%(15)=1 THEN i%(15)=0:p%(20,15)=1:e%=e%
-1:PRINT"Eprom'men bliver hurtigt programmeret,  og er nu klar til brug i et kre
dslÅb!":a=6:prog%=1:t$(15)="en programmeret EPROM":GOTO 1310
1280 IF l%=38 AND i%(2)=1 AND INSTR(sv$,"disk") THEN a=3:i%(2)=0:e%=e%-1:p%(38,2
)=1:d%=1:GOTO 1310
1290 IF l%=53 AND i%(20)=1 AND INSTR(t$(20),"færdigt") THEN GOSUB 2020 ELSE a=12
:GOTO 1310
1300 a=8
1310 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1320 IF l%=38 THEN 1330 ELSE a=1:GOTO 1340
1330 IF d%=1 THEN PRINT"PC'eren skriver fÅlgende meddelelse til dig: HOVEDCOMPUT
EREN BEFINDER SIG P' 2. SAL I DENNE BYGNING. INDSæT PRINTKORTET I PORTEN !":a=6
1340 PRINT x$(a):RETURN
1350 GOSUB 2000:IF pr%=1 THEN 1360 ELSE a=12:GOTO 1380
1360 PRINT:PRINT"Du fØr hurtigt sat tingene rigtigt       sammen, og stØr nu med
et færdigt          indstiksprintkort !!"
1370 p%(25,4)=0:p%(25,15)=0:p%(25,18)=0:p%(25,2)=0:t$(20)="et færdigt printkort"
:e%=e%+1:i%(20)=1:a=6
1380 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1390 IF i%(10)=1 OR i%(16)=1 THEN 1400 ELSE a=12:GOTO 1500
```

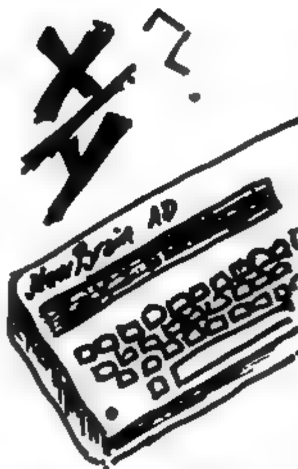
```
1400 IF l%=17 OR l%=46 OR l%=36 OR l%=51 OR l%=52 OR l%=47 OR l%=38 OR l%=18 THE
N 1410 ELSE a=9:GOTO 1500
1410 IF l%=17 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(17,2)=18:l%=18:GOTO 1500
1420 IF l%=18 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(18,1)=17:l%=17:GOTO 1500
1430 IF l%=46 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(46,2)=47:l%=47:GOTO 1500
1440 IF l%=47 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(47,1)=46:l%=46:GOTO 1500
1450 IF l%=36 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(36,2)=38:l%=38:GOTO 1500
1460 IF l%=38 AND i%(10)=1 THEN a=10:kort%(38,1)=36:l%=36:GOTO 1500
1470 IF l%=51 AND i%(16)=1 THEN a=10:kort%(51,2)=52:l%=52:GOTO 1500
1480 IF l%=52 AND i%(16)=1 THEN a=10:kort%(52,1)=51:l%=51:GOTO 1500
1490 a=12
1500 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1510 IF i%(10)=1 OR i%(16)=1 THEN 1520 ELSE a=12:GOTO 1620
1520 IF l%=17 OR l%=46 OR l%=36 OR l%=51 OR l%=52 OR l%=47 OR l%=38 OR l%=18 THE
N 1530 ELSE a=9:GOTO 1620
1530 IF l%=17 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(17,2)=0:GOTO 1620
1540 IF l%=18 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(18,1)=0:GOTO 1620
1550 IF l%=46 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(46,2)=0:GOTO 1620
1560 IF l%=47 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(47,1)=0:GOTO 1620
1570 IF l%=36 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(36,2)=0:GOTO 1620
1580 IF l%=38 AND i%(10)=1 THEN a=13:kort%(38,1)=0:GOTO 1620
1590 IF l%=51 AND i%(16)=1 THEN a=13:kort%(51,2)=0:GOTO 1620
1600 IF l%=52 AND i%(16)=1 THEN a=13:kort%(52,1)=0:GOTO 1620
1610 a=12
1620 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1630 IF l%<>38 OR l%<>53 THEN a=9:GOTO 1670
1640 IF l%=38 AND INSTR(sv$,"pc") AND i%(7)=1 THEN a=3:GOTO 1670
1650 IF l%=53 AND INSTR(sv$,"prin") AND i%(20)=1 AND INSTR(t$(20),"f[rdigt") THE
N GOSUB 2020
1660 a=1
1670 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1680 IF l%=11 AND p%(11,3)=1 AND p%(11,8)=1 THEN 1690 ELSE a=11:GOTO 1720
1690 GOSUB 2010:IF INSTR(sv$,"00-9182736") AND dr%=1 THEN a=6:GOTO 1700 ELSE a=2
:GOTO 1720
1700 PRINT"Du drejer nummeret p\ telefonen og h{reren hyletone fra modem'et";:FO
R x=1 TO 16:PRINT".";:FOR y=1 TO 200:NEXT y:NEXT x
1710 PRINT"P\ terminalen kommer f{lgende besked fra dit hovedkvarter: Husk dioder
, mod-      stande, print, programmeret EPROM,       t[nger, loddekolbe og skruetr
[kkere for at lave printet!!"
1720 PRINT  x$(a):PRINT:RETURN
1730 PRINT"Der er ingen der lytter til dine          klager\b!!":RETURN
1740 IF l%=18 AND v%=0 THEN PRINT"Vagten skyder dig med en lille pistol!":GOTO 1
910
1750 IF l%=48 AND INSTR(sv$,"k{db") AND i%(19)=1 THEN l$(48)="i et vagtrum. En s
tor sch[fer-  hund gnasker fredeligt p\ et k{dben.":k%=1:i%(19)=0:e%=e%-1:GOTO 1
760 ELSE a=14:GOTO 1910
1760 PRINT x$(a):RETURN
1770 IF l%<>18 AND l%<>48 AND i%(21)=0 THEN a=19:GOTO 1800
1780 IF l%=48 THEN PRINT q$:GOSUB 1910
1790 IF l%=18 AND i%(21)=1 AND v%=0 THEN a=15:v%=1:l$(18)="i et af vagtrummene.
Over         skrivebordet ligger en d{d vagtmand      med ti knivstik i ryggen!":i%
(21)=0:e%=e%-1:p%(18,21)=1:p%(18,5)=1:t$(5)="en lille pistol":tn$(5)="pistol"
1800 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1810 PRINT:PRINT x$(4):IF e%=0 THEN a=5:GOTO 1850
1820 FOR x=1 TO 21:IF i%(x)=1 THEN PRINT t$(x)
1830 NEXT x
1840 a=6
1850 PRINT x$(a):PRINT:RETURN
1860 PRINT l$(5)
1870 PRINT"Tryk p\ en af knapperne:"
1880 aa$=LOWER$(INKEY$):IF aa$="" THEN 1880
1890 IF aa$="k" THEN l%=14 ELSE IF aa$="s" THEN l%=2 ELSE IF aa$="1" THEN l%=35
ELSE IF aa$="2" THEN l%=51 ELSE 1880
1900 PRINT"Elevatoren bev[ger sig hurtigt og        stopper s\ med et s[t. Du g\r
 ud ad de  \bne d{re.":RETURN
1910 PRINT:INPUT"Vil du pr{ve igen (j/n) ? ",svar$:IF svar$="j" OR svar$="J" THE
N RUN ELSE END
1920 SYMBOL AFTER 90
1930 SYMBOL 91,0,0,236,18,124,144,110,0
1940 SYMBOL 123,62,80,144,252,144,144,158,0
1950 SYMBOL 92,48,0,120,12,124,204,118,0
```

```
1960 SYMBOL 96,24,36,126,102,102,126,102,0
1970 SYMBOL 93,0,2,124,206,214,230,124,128
1980 SYMBOL 125,58,108,206,214,230,108,184,0
1990 RETURN
2000 IF p%(25,4)=1 AND p%(25,9)=1 AND p%(25,12)=1 AND p%(25,15)=1 AND prog%=1 AN
D p%(25,17)=1 AND p%(25,18)=1 AND p%(25,20)=1 THEN pr%=1:RETURN ELSE pr%=0:RETUR
N
2010 IF p%(11,3)=1 AND p%(11,8)=1 AND p%(11,13)=1 AND f%=1 THEN dr%=1:RETURN ELS
E dr%=0:RETURN
2020 CLS:PRINT"              TILLYKKE !!"
2030 PRINT:PRINT"Hovedcomputeren er 'gØet ned' !!!!!!"
2040 PRINT:PRINT"Du lÅste dette adventure-spil ganske    fortrÆffeligt."
2050 PRINT:PRINT"Nu kan ministeriet - takket vÆre dig -  atter slappe af efter d
enne uheldige    episode."
2060 PRINT:PRINT"Vi ses mØske snart til en anden opgave!"
2070 FOR x=1 TO 10000:NEXT x:END
```

NewBrain

Komplekse Tal

Dette program giver dig mulighed for at regne med komplekse tal på din N.B. Man indtaster de to tal, man ønsker at regne på, på normalformen for komplekse tal, a+bI, hvor a er selve tallet, b står for hvor mange gange der skal ganges med den imaginære faktor I. Derefter indtastes den operation, man ønsker udført (+,-,*,+) og facitet fremkommer på skærmen.
Programmet kræver en forhåndsviden om komplekse tal.




```
1900 PUT 31:REM ** CLEAR SCREEN **
2000 PUT 23,"C":REM ** CHR 2 **
2100 CLEAR
2200 PRINT "PROGRAMMET KAN UDFORE FØLGEN
DE OPERATIO-NER PAA KOMPLEKSE TAL:"
2300 PRINT
2400 PRINT "X+Y,X-Y,X*Y,X/Y,HVOR X OG Y
ER KOMPLEKS-E TAL PAA FORMEN a+bi"
2420 PRINT
2440 PRINT "UNDER OPERATION SKAL ANGIVES
 +,-,* EL. /"
2500 PRINT
2520 PRINT "PROGRAMMET STOPPES VED AT IN
DPUTTE E SOM1. TAL"
2550 PRINT
2600 INPUT ("1. TAL (a+bi) ? ") A$
2650 IF A$="E" END
2700 INPUT ("2. TAL (a+bi) ? ") B$
2800 INPUT ("OPERATION ?      ") C$
2900 GOSUB 8000
3000 IF C$="+" GOTO 4000
[illegible] IF C$="-" GOTO 4300
[illegible] IF C$="*" GOTO 4600
3060 IF C$="/" GOTO [illegible]
3300 PUT 11:GOTO 2000
4000 REM ** + **
4020 PA=P3+P4:PB=P5+P6
4040 GOTO 9000
4300 REM ** - **
4320 PA=P3-P4:PB=P5-P6
4340 GOTO 9000
4600 PA=P3*P4-P5*P6
4640 PB=P3*P6+P4*P5
4660 GOTO 9000
4900 P7=P4*P4:P8=P6*P6
4940 PA=(P3*P4+P5*P6)/(P7+P8)
4960 PB=(P4*P5-P3*P6)/(P7+P8)
4980 GOTO 9000
8000 REM ************
8100 P1=INSTR(A$,"+")
8200 P2=INSTR(B$,"+")
8300 P3$=MID$(A$,1,(P1-1))
8400 P4$=MID$(B$,1,(P2-1))
8500 P3=VAL(P3$)
8600 P4=VAL(P4$)
8620 P5$=MID$(A$,(P1+1))
8640 P6$=MID$(B$,(P2+1))
8660 P5=VAL(P5$)
8680 P6=VAL(P6$)
8700 RET
9000 PRINT:PRINT:PRINT PA;"+";PB;"i"
9999 GOTO 2200
```

VIC20

Pladekartotek



Endelig! Her er redningen for alle de frustrerede musikelskere, som mangler system i samlingen af Bach eller Bee Gees. Programmet er til VIC-20 med 16 K Rams udvidelse, og det indeholder et sandt hav af muligheder: Sortering i alfabetisk orden efter kunstnernavn, søgning efter titel eller kunstnernavn og udprintning på printer, m.m.

Pladekartotek kan rumme op til nær de 300 forskellige plader (kunster, titel) og kan med meget få ændringer også køre på C64.

Kurt Petri Petersen

```
1 REM***************
2 REM PLADEKARTOTEK
3 REM***************
4 PRINT"♥" PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
5 PRINT"  *****************"
6 PRINT"  *               *"
7 PRINT"  * PLADEKARTOTEK *"
8 PRINT"  *               *"
9 PRINT"  *               *"
10 PRINT"  *               *"
11 PRINT"  *               *"
12 PRINT"  *               *"
13 PRINT"  * KURT PETERSEN *"
14 PRINT"  *               *"
15 PRINT"  *****************"
```

```
16 FOR X=1 TO 2000 NEXTX
17 REM************
18 REMHOVEDPROGRAM
19 REM************
20 PRINT"□"
21 PRINT"       HOVEDMENU"
22 PRINT"▓▓   FUNKTION       TAST ■":PRINT
23 PRINT"KUNSTNER-SØGNING   K  ":PRINT
24 PRINT"OPRET/HENT/AJOURF. O  ":PRINT
25 PRINT"PRINTER-UDSKRIFT   P  ":PRINT
26 PRINT"STOPPE PROGRAM     S  ":PRINT
27 PRINT"TITEL-SØGNING      T  ":PRINT
28 PRINT"SKAERM-UDSKRIFT    U  ":PRINT
29 GETX$
30 IF X$=""THEN29
31 IF(X$<>"O")AND(X$<>"U")AND(X$<>"K")AND(X$<>"T")AND(X$<>"P")AND(X$<>"S")THEN
OSUB40
32 IFX$="O"THENGOSUB133
33 IFX$="U"THENGOSUB43
34 IFX$="K"THENGOSUB74
35 IFX$="T"THENGOSUB89
36 IFX$="P"THENGOSUB112
37 IFX$="S"THEN39
38 GOTO20
39 END
40 PRINT"□":PRINT:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ILLEGAL KOMMANDO■"
41 FORX=1TO1000:NEXTX
42 RETURN
43 PRINT"□▓▓▓▓▓▓LISTE SORTERET ?  J/N"
44 GET Y$
45 IF Y$=""THEN44
46 IFY$="J"THENGOTO62
47 IFY$="N"THENGOTO52
48 IFY$<>"J"ANDY$<>"N"THENGOTO40
49 REM *****************************************
50 REM SUBRUTINE FOR  ALFABETISK "BOBLESORTERING"
51 REM *****************************************
52 PRINT"□▓▓▓▓▓▓▓  ALFABETISK SORTERING":PRINT:PRINT"  DET TAGER NOGEN TID"
53 FORF=1TO800:NEXTF
54 FORI=1TO(N-1)
55 FORY=1TO(N-1)
56 IF A$(Y)<=A$(Y+1)THEN61
57 REM OMBYTNING
58 BYT$=A$(Y):A$(Y)=A$(Y+1):A$(Y+1)=BYT$
59 REM TITLERNE OMBYTTES FOR AT SVARE TIL DE RESPEKTIVE KUNSTNERE
60 BYT1$=B$(Y):B$(Y)=B$(Y+1):B$(Y+1)=BYT1$
61 NEXTY:NEXTI:PRINT"□▓▓▓"
62 PRINT"□":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ____________________"
63 PRINT"  |                   |"
64 PRINT"  |LISTE OVER PLADER |"
65 PRINT"  |___________________|"
66 PRINT"  ____________________"
67 FOR X=1 TO1000:NEXTX:PRINT"□"
68 PRINT"□▓▓▓▓▓▓▓▓▓CRTL■-TASTEN REGULERER HASTIGHEDEN "
69 FOR W=1 TO 700:NEXTW:PRINT"□":PRINT"▓▓▓▓▓"
70 FOR I=1TON:PRINT
71 GOSUB101
72 NEXTI
73 RETURN
74 REM ******************************
75 REM SUBRUTINE FOR KUNSTNER SØGNING
76 REM ******************************
77 LET FUNDET=0
78 PRINT"□":INPUT"INDT. KUNSTNER";W$:PRINT"□":PRINT
79 FORI=1TON
80 IFA$(I)=W$THENGOSUB101
81 NEXTI
82 IF FUNDET=0THENPRINT"KUNSTNEREN FINDES IKKE I KARTOTEKET."
83 IF FUNDET=0THENPRINT:PRINT"PRØV MED EN ANDEN."
84 FORU=1 TO1500:NEXTU
85 RETURN
```

```
86 REM ****************************
87 REM SUBRUTINE FOR TITELSØGNING
88 REM ****************************
89 LETFUNDET=0
90 PRINT"♥":PRINT:INPUT"INDTAST TITEL";D$:PRINT"♥":PRINT
91 FOR I=1 TO N
92 IF B$(I)=D$ THENGOSUB 101
93 NEXTI
94 IF FUNDET=0THENPRINT"DER FINDES INGEN PLAD-ER MED DENNE TITEL"
95 IF FUNDET=0THENPRINT:PRINT"PRØV EN ANDEN."
96 FOR U=1 TO1500:NEXTU
97 RETURN
98 REM ******************************
99 REM SUBRUTINE FOR SKAERM UDSKRIFT
100 REM ******************************
101 PRINT"PLADE NR."I::PRINT"————————————":PRINT
102 PRINT"KUNSTNER:"A$(I)
103 PRINT"———————————————————————"
104 PRINT"TITEL:"B$(I)
105 PRINT"———————————————————————"
106 FORA=1TO22:PRINT"*";: NEXTA
107 FUNDET=1
108 RETURN
109 REM********************************
110 REM SUBRUTINE FOR PRINTER UDSKRIFT
111 REM********************************
112 OPEN4,4
113 PRINT#4,CHR$(13)
114 PRINT#4,CHR$(14):PRINT#4,CHR$(16)"30PLADELISTE"
115 PRINT#4,CHR$(13)
116 PRINT#4,CHR$(16)"15KUNSTNER",
117 PRINT#4,CHR$(16)"50TITEL"
118 PRINT#4,CHR$(15)
119 PRINT#4,CHR$(13)
120 FOR I=1TON
121 IF A$(I)="Ø"ORB$(I)="Ø" THENGOTO128
122 PRINT#4,CHR$(16)"05NR.";:PRINT#4,I;
123 PRINT#4,CHR$(16)"15";:PRINT#4,A$(I);
124 PRINT#4,CHR$(16)"50";
125 PRINT#4,B$(I)
126 PRINT#4,CHR$(13)
127 NEXTI
128 CLOSE4
129 RETURN
130 REM*********************************
131 REMSUBRUTINE FOR OPRET/HENT/AJOURFØR
132 REM*********************************
133 PRINT"♥":PRINT"          MENU"
134 PRINT"▣  FUNKTION          TAST■":PRINT
135 PRINT"AJOURFØR PLADE      A  ":PRINT
136 PRINT"BRUGERVEJLEDNING    B  ":PRINT
137 PRINT"GEM SORTERET FIL    G  ":PRINT
138 PRINT"INDLAES PLADEFIL    I  ":PRINT
139 PRINT"OPRET NY FIL        N  ":PRINT
140 GETV$
141 IF V$=""THEN140
142 IFV$="A"THENGOSUB200
143 IFV$="B"THENGOSUB212
144 IFV$="G"THENGOSUB186
145 IFV$="I"THENGOSUB171
146 IFV$="N"THENGOSUB152
147 IF(V$<>"A")AND(V$<>"B")AND(V$<>"G")AND(V$<>"I")AND(V$<>"N")THENGOSUB40
148 RETURN
149 REM*************
150 REM NY PLADEFIL
151 REM*************
152 PRINT"♥▣HUSK AT GØRE PLADS ":PRINT"TIL EKSTRA PLADER (N)":PRINT
153 PRINT"EKSTRA PLADE INDT.:Ø,Ø" :FORX=1TO3500:NEXTX
154 PRINT"♥":PRINT
155 INPUT"INDT. REGISTERNR.";R
156 PRINT: INPUT"INDTAST ANTAL PLADER";N
157 PRINT:PRINT"INSAET KASSETTE":PRINT
```

```
158 OPENR,1,1,"PLADER"
159 R$=CHR$(13)
160 PRINT#R,N
161 FORX=1TON
162 PRINT"PLADENR",X:PRINT
163 INPUT "KUNSTNER,TITEL";A$,B$
164 PRINT#R,A$;R$;B$
165 NEXTX
166 CLOSER
167 RETURN
168 REM******************
169 REM INDLAES PLADEFIL
170 REM******************
171 PRINT"□":INPUT"INDT. REGISTERNR.";R
172 PRINT"□":PRINT"INDSAET KASSETTE":PRINT
173 OPENR,1,0,"PLADER"
174 INPUT#R,Q$:REM ANTALLET AF PLADER LAESES
175 N=VAL(Q$)
176 DIM A$(N):REM TABEL TIL KUNSTNERE
177 DIM B$(N):REM TABEL TIL TITLER
178 FOR X=1 TO N
179 INPUT#R,A$(X),B$(X)
180 NEXTX
181 CLOSER
182 RETURN
183 REM******************
184 REM GEM SORTERET FIL
185 REM******************
186 PRINT"□":INPUT"INDT.FIL NR.";R
187 PRINT:PRINT"INDSAET KASSETTE"
188 OPENR,1,1,"PLADER"
189 R$=CHR$(13)
190 PRINT"□":PRINT"SORTERET FIL GEMMES"
191 PRINT#R,N
192 FORX=1TON
193 PRINT#R,A$(X);R$;B$(X)
194 NEXTX
195 CLOSER
196 RETURN
197 REM*****************
198 REM AJOURFØR PLADE
199 REM*****************
200 PRINT"□":PRINT
201 INPUT"INDT. PLADENS NR.";M
202 IFM>NTHENGOTO201
203 PRINT"□■GAMLE PLADE:":PRINTA$(M),B$(M)
204 PRINT"■INDTAST OG TRYK RET.":PRINT
205 INPUT"NY KUNSTNER,TITEL";A$(M),B$(M)
206 PRINT"■PLADE AJOURFØRT"
207 FORS=1TO400:NEXT
208 RETURN
209 REM*******************
210 REM BRUGERVEJLEDNING
211 REM********************
212 PRINT"□":PRINT"    ■■BRUGERVEJLEDNING ■":PRINT
213 PRINT"■OPRETTES EN NY PLADE-":PRINT:PRINT"FIL SKAL PROGR. STOP-"
214 PRINT:PRINT"PES (S) OG FOR AT FOR-":PRINT"SAETTE TAST RUN."
215 PRINT:PRINT"HUSK AT LAVE PLADS TIL":PRINT"EKSTRA PLADER. DETTE":PRINT:PRINT"
GØRES MED N.
216 PRINT"■■■■■TRYK PAA EN TAST"
217 GETS$:IFS$=""THEN217:IFS$<>""THENGOTO218
218 PRINT"□■DE TOMME PLADSER LAVES":PRINT"PAA FØLGENDE MAADE:"
219 PRINT:PRINT"KUNSTNER,TITEL= Ø,Ø":PRINT:PRINT
220 PRINT"ØNSKES PLADE AJOURFØRT":PRINT"BRUGES A-KOMMANDOEN.":PRINT
221 PRINT"NB!HUSK ALTID AT GEMME":PRINT"EN RETTET PLADE V.HJ.- "
222 PRINT"AF I-KOMMANDOEN."
223 PRINT"■■■TRYK PAA EN TAST":PRINTFRE(8)
224 GETK$:IFK$=""THEN224:IFK$<>""THENGOTO225
225 PRINT"□":PRINT"■■■■■■    ■■GOD FORNØJELSE■ !"
226 FOR X=1TO1000:NEXT
227 RETURN
```

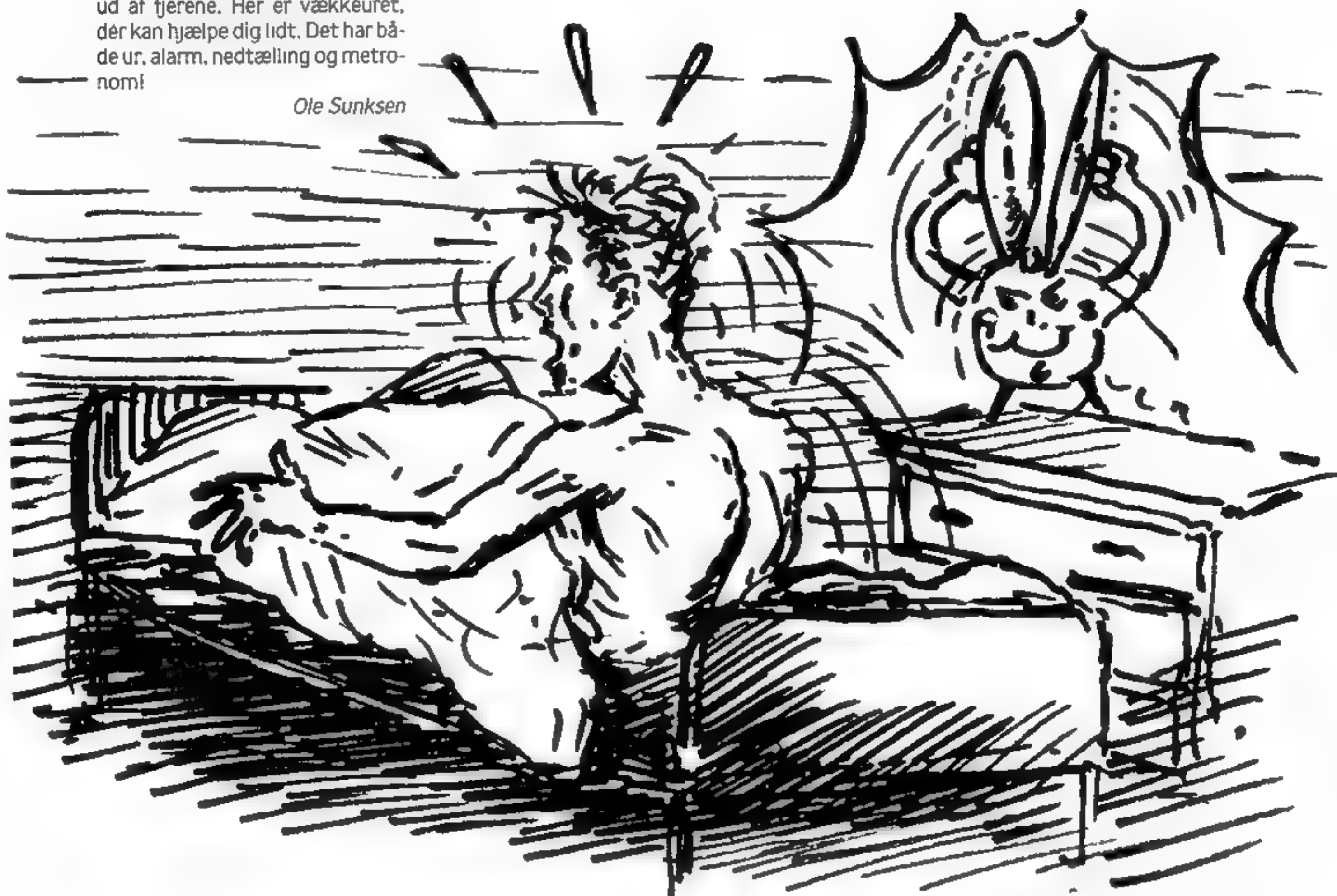


Commodore 64

Multi-uret

Du kender situationen: Datoen er et sted i januar. Udenfor pisker slud og regn med den frønnede vinduesrude. Det eneste lyspunkt er, at du ikke kan se uvejret. For det er bælgmørkt overalt.
Selv om du godt ved, du skal op og på job, er det umuligt at presse sig ud af fjerene. Her er vækkeuret, der kan hjælpe dig lidt. Det har både ur, alarm, nedtælling og metronom!

Ole Sunksen



```
PROGPAM:   MUL*

 0 PEM 554
 1 REM **** MULTI-UP           ****
 2 REM **** CLE BIRKEDAL       ****
 3 REM **** ROAGERJEJ 261      ****
 4 REM **** 6760 PIBE          ****
 10 PRINT"(CLR)":POKE 53280,6
    :FOR T=54272 TO 54296:POKE T,0
    :NEXT
 15 POKE 56579,255·POKE 56577,0
 20 PRINT"(CRSR NED3,CRSR HØJRE10)MUL
    TI STOP-UR."
 30 PRINT"            OOOOOOOOOOOOO
           "
 40 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE2)MENU"
 50 PRINT"(CRSR HØJRE2)▬▬▬▬"
 60 PRINT"(CRSR NED3,CRSR HØJRE2)TIME
    R                 (RVS ON)F1"
 70 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE2)METRO
    NOM             (RVS ON)F3"
 80 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE2)UR
                    (RVS ON)F5"
 90 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE2)STILL
    E URET          (RVS ON)F7"
 91 SET A$
 92 IF A$="(F1)"THEN  100 :REM  TIMER
 93 IF A$="(F3)"THEN  200
    :REM  METRONOM
```

```
94 IF A$="(F5)"THEN  300 :REM  UR
95 IF A$="(F7)"THEN  400
   :REM  STILLE UR
96 IF ST$=TI$ THEN 500
97 IF VAL(CT$)=VAL(TI$)THEN 500
99 GOTO 91
100 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HØJRE10)TIMER "
101 PRINT"(CRSR HØJRE10)——————"
102 PRINT"(CRSR NED5,SPACE9)____TIL
   BESTEMT TID      (RVS ON)1"
103 PRINT"          |
104 PRINT"STOPPE————|
105 PRINT"          |
106 PRINT"          |____EFTER BESTEMT
   TID    (RVS ON)2"
110 GET A$
112 IF A$="1"THEN 120
114 IF A$="2"THEN 160
116 GOTO 110
120 PRINT"(CLR,CRSR NED7,
   CRSR HØJRE5)HVORNAAR SKAL DER STO
   PPES?"
122 INPUT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE7)(TT
   MMSS)";ST$
124 POKE 56577,255
126 IF ST$=TI$ THEN 500
128 PRINT"(HOME,CRSR NED19,SPACE)MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
130 GET B$:IF B$=" "THEN GOTO 10
132 GOTO 126
160 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HØJRE5)HVOR LANG TID?"
162 INPUT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE7)(TT
   MMSS)";LA$
164 TH$=TI$
166 CT$=STR$(VAL(TH$)+VAL(LA$))
167 POKE 56577,255
168 IF VAL(CT$)=VAL(TI$)THEN 500
170 PRINT"(HOME,CRSR NED19,SPACE)MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
172 GET B$:IF B$=" "THEN GOTO 10
174 GOTO 168
200 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HØJRE8)METRONOM"
205 PRINT"(CRSR HØJRE8)————————"
210 PRINT"(CRSR NED3,CRSR HØJRE2)IND
   TAST TAKTSLAG PR. MINUT"
215 INPUT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE9)";KA
220 PA=(1/KA)*55000
230 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HØJRE,SPACE)MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
288 FOR T=54272 TO 54296:POKE T,0
   :NEXT
290 FOR T=1 TO PA:NEXT:POKE 54296,15
291 GET A$:IF A$=" "THEN 10
292 FOR T=1 TO PA:NEXT:POKE 54296,0
293 GET A$:IF A$=" "THEN 10
294 GOTO 290
300 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HØJRE15)UR"
301 PRINT"(CRSR HØJRE15)——"
302 PRINT"(CRSR NED3,SPACE9) ————————
   ——————
304 PRINT"             | ————————— |
306 PRINT"             ||           ||
308 PRINT"             | ————————— |
310 PRINT"             ———————————————
312 T$=LEFT$(TI$,2):M$=MID$(TI$,3,2)
   :Z$=RIGHT$(TI$,2)
314 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
   CRSR HØJRE13)";T$;" ";M$;" ";Z$
315 IF ST$=TI$ THEN 500
316 IF VAL(CT$)=VAL(TI$)THEN 500
317 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HØJRE4,SPACE)MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
318 GET B$:IF B$=" "THEN GOTO 10
320 GOTO 312
400 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HØJRE10)SYNKRONISERING"
402 PRINT"(CRSR HØJRE10)——————————————
   ——"
405 PRINT"(CRSR NED8)STIL NU URET EF
   TER ET DER GAAR RIGTIGT."
410 INPUT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE9)(TT
   MMSS)  ";TI$
420 PRINT"(HOME,CRSR NED7,
   CRSR HØJRE8)URET ER NU IGANG."
425 PRINT"(HOME,CRSR NED19,SPACE)MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
430 FOR T=1 TO 300:NEXT
   :FOR T=54272 TO 54296:POKE T,0
   :NEXT:POKE 54296,15
440 PRINT"(CRSR OP,CRSR HØJRE6,
   SPACE22)"
450 FOR T=1 TO 300:NEXT:POKE 54296,0
460 GET B$:IF B$=" "THEN GOTO 10
470 GOTO 425
500 S=54272:PRINT"(CLR,CRSR NED11,
   CRSR HØJRE7)TIDEN ER UDLØBET"
   :POKE 56577,0
505 FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0:NEXT
510 POKE S+5,29:POKE S+15,10
515 POKE S+24,15:POKE S+4,21
520 FOR T=20 TO 255:POKE S+1,T
525 FOR N=1 TO 7:NEXT:NEXT
527 PRINT"(CLR,CRSR NED11,
   CRSR HØJRE7)TIDEN ER UDLØBET"
530 REM
540 FOR T=1 TO 1000:NEXT
545 PRINT"(HOME,CRSR NED11,
   CRSR HØJRE)STOP & MENU
   : TRYK MELLEMRUMSTASTEN"
550 GET A$:IF A$=" "THEN 10
560 GOTO 505
```

Lambda/ZX81

Mastermind

I alle mastermind til ZX-81 er der hidtil ikke set en variation, hvor det er tilladt at bruge 4 ens tal. Dette er til gengæld en 100% korrekt udgave, der følger de internationale regler.

I linie 47 sættes den rigtige kode A$ ind i en streng C$. I takt med, at kodeløsningen forsøges, sammenlignes strengen C$ med B$.




```
11 REM O. STEEN HANSEN
12 PRINT TAB 9;"█▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
13 PRINT TAB 9;"█";TAB 11;"MASTERMIND";TAB 22;"█"
14 PRINT TAB 9;"█▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
15 RAND
16 LET A=INT (RND*6)
17 LET B=INT (RND*6)
18 LET C=INT (RND*6)
19 LET D=INT (RND*6)
20 PRINT
21 PRINT AT 3,0;"SKRIV FIRE TAL MELLEM 0 OG 5.    DET SAMME TAL KAN GODT FOREKOMMEFLERE GANGE."
22 PRINT AT 7,16;"KODETAL   R   F"
23 PRINT
24 LET A$=STR$ A+STR$ B+STR$ C+STR$ D
25 FOR X=1 TO 10
26 PRINT X;"............";
27 LET R=0
28 LET F=0
29 INPUT B$
30 IF LEN B$<>4 THEN GOTO 29
31 PRINT TAB 16;B$(1);TAB 18;B$(2);TAB 20;B$(3);TAB 22;B$(4);
32 GOSUB 47
33 FOR Z=1 TO 4
34 IF B$(Z TO Z)=C$(Z TO Z) THEN GOSUB 49
35 NEXT Z
36 FOR Q=1 TO 4
37 FOR Z=1 TO 4
38 IF B$(Q TO Q)=C$(Z TO Z) AND NOT C$(Z TO Z)="█" AND NOT B$(Q TO Q)="█" THEN GOSUB 53
39 NEXT Z
40 NEXT Q
41 PRINT TAB 25;R;TAB 29;F
42 IF R=4 THEN PRINT TAB 11;"DU VANDT"
43 IF R=4 THEN GOTO 57
44 NEXT X
45 IF R<4 THEN PRINT "KODEN VAR";TAB 16;A$(1);" ";A$(2);" ";A$(3);" ";A$(4)
46 GOTO 57
47 LET C$=A$
48 RETURN
49 LET C$(Z TO Z)="█"
50 LET B$(Z TO Z)="█"
51 LET R=R+1
52 RETURN
53 LET C$(Z TO Z)="█"
54 LET B$(Q TO Q)="█"
55 LET F=F+1
56 RETURN
57 PRINT AT 21,0;"ET SPIL MERE ? (J/N):"
58 INPUT S$
59 CLS
60 IF S$="J" THEN RUN
61 STOP
62 SAVE "MASTERMIN█"
63 RUN
```

Amstrad

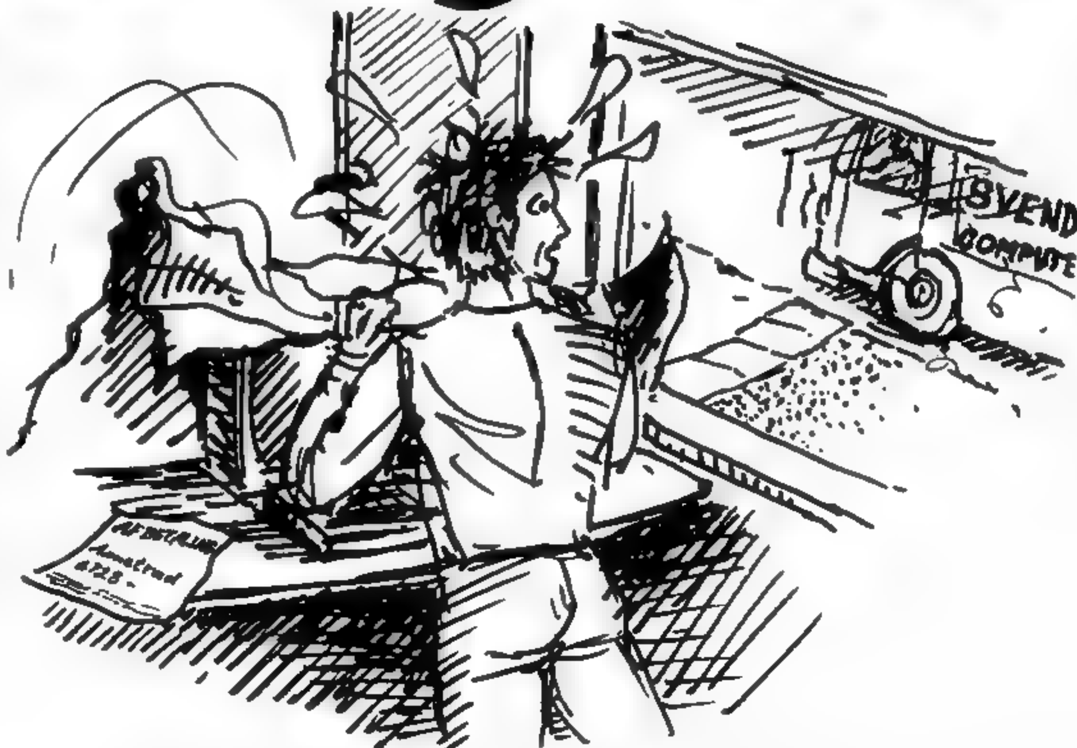
Afbetaling 6128

Betaler du af på din Amstrad 6128, eller noget andet, kan du taste dette selvinstruerende program ind og få en masse fedt at vide. I programmet er afbetalingsrenten sat til 2.75 % pr. måned, men dette kan du ændre frit i linie 510

Alle inputkommandoer er sikret mod bogstaver og "tomme" inputs, dog ikke i linie 480.

Ved "Interne oplysninger" er adgangsordet "TEST85". Dette kan ændres i linie 1740. Første gang, man taster et forkert password, returneres til menuen, men anden gang smides man ud af programmet. Dette kan ligeledes ændres i linie 1740, hvor det bestemmes af CALL & BB14.

Carsten Leth Andersen



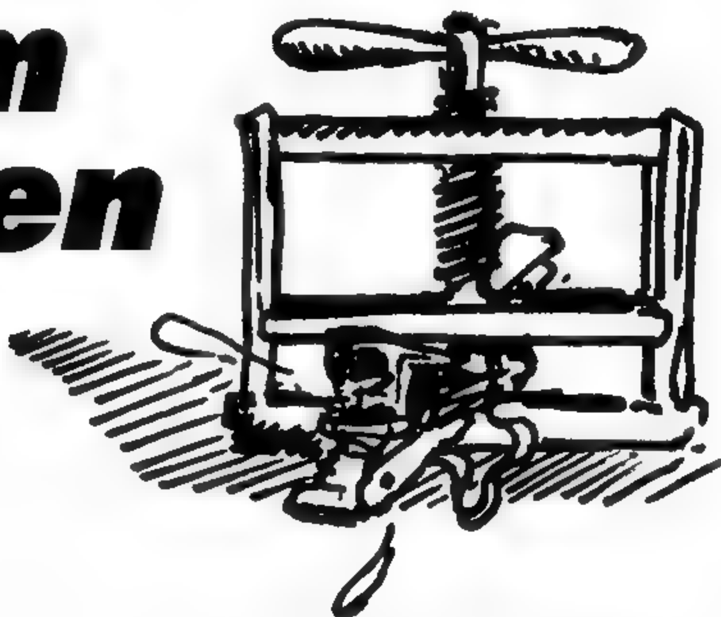

```
130 MODE 2: INK 0,0:INK 1,24:INK 2,0:BORDER 0:P
EN 1:PAFER 0
140 DFF FNA(X)=ROUND(X,2)
150 ON ERROR GOTO 100
160 SYMBOL AFTER 123
170 SYMBOL 123,126,216,216,254,216,216,222: ' "
æ"
180 SYMBOL 125,60,36,126,102,126,102,102: ' "a"
190 REM
230 LOCATE 34,1: PRINT"AFBETALING 2"
240 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
250 LOCATE 28,8:PRINT"F1: GENERELLE BETINGELSER
'
260 LOCATE 28,10:PRINT"F2: NYE VILKaR"
270 LOCATE 28,12:PRINT"F3: SPECIELLE FORHOLD"
280 LOCATE 28,14:PRINT"F4: INTERNE OPLYSNINGER"
290 LOCATE 28,16:PRINT"F5: RENTEN ( I KR. ) FOR
 EN MaNED'
300 LOCATE 1,23: PRINT STRING$(79,CHR$(95))
310 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(24)"            COPYRI
GHT:             CARSTEN ANDERSEN  &  F. LERBæK
                   "CHR$(24)
320 PRINT CHR$(7)
330 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 330
340 Q=VAL(Q$)
350 ON Q GOSUB 370,760,1040,1630,2420
360 IF Q<1 OR Q>5 THEN 330 ELSE 190
370 REM
400 CLS:LOCATE 30,1: PRINT"GENERELLE BETINGELSE
R":PRINT STRING$(79,CHR$(95))
410 LOCATE 1,5: INPUT"INDTAST AKTUELLE KOBSPRIS
: ",P$
420 P=VAL(P$):IF p<=0 THEN 410
430 LOCATE 1,7: INPUT"INDTAST UDBETALING: ",UD$
:IF W2=1 AND R<>0 THEN 900
440 UD=VAL(UD$): IF UD<=0 THEN 430
450 LOCATE 1,9: INPUT"INDTAST AFDRAGSTID I MaNE
DER: ",N$
460 N=VAL(N$): IF N<=0 THEN 450
470 IF N<1 THEN R=P: GOTO 640
480 LOCATE 1,11:INPUT"INDTAST KOBSDATO (MD,aR):
 ",MD$,A$
490 MD=VAL(MD$):A=VAL(A$):IF MD<=0 OR A<=0 THEN
 480
500 IF W=1 THEN 520
510 I=2.75:W=0:W1=0
520 I=I/100
530 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(32,CHR$(95))
540 R=(P*I*(1+I)^N)/(((1+I)^N)-1)
550 LOCATE 1,16:PRINT"AFDRAG PR. MaNED:"FNA(R):
RE=(N*R)-P
560 LOCATE 1,18:PRINT"FRADRAGSBERETTIGEDE RENTE
R IALT:"FNA(RE)
570 LOCATE 1,20:PRINT"SAMLET KOBSPRIS:"FNA(RE+P
)
580 R1=P:R3=1:IF FL=1 THEN RETURN
590 GOSUD 650
600 PRINT CHR$(7)
610 LOCATE 31,24:PRINT CHR$(24)" KLAR - TRYK EN
 TAST "CHR$(24)
620 CALL &BB18
630 RETURN
640 PRINT:PRINT"KONTANTPRIS:"P:RETJRN
650 A1=0:N1=0:Y=7
660 FOR G=1 TO N
670 I1=I1+(R1*I)
680 R1=(R1*I)+R1-R:N1=N1+1
690 IF N1=(12*R3)-MD THEN GOSUB 730
700 IF N1=N THEN GOSUB 730
710 NEXT
720 G=0:RETURN
730 LOCATE 50,5:PRINT CHR$(24)" RENTER: "CHR$(2
4)
740 LOCATE 50,Y:PRINT"RENTE I"A+A1"(KR):"FNA(I1
):A1=A1+1:R3=R3+1:I1=0:Y=Y+2
750 RETURN
```

```
780 REM
790 CLS:W=1:W2=1:LOCATE 34,1:PRINT"NYE VILKåR"
800 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
810 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(24)" NYE VILKåR:"CHR$
(24)
820 LOCATE 1,7:INPUT"INDTAST RENTE: ",I$
830 I=VAL(I$): IF I<=0 THEN 820
840 LOCATE 1,9:INPUT"INDTAST BELOB PR. MåNED: "
,R$
850 R=VAL(R$):IF R<=0 THEN 840
860 LOCATE 1,11:INPUT"INDTAST AKTUELLE KOBSPRIS
: ",P$
870 P=VAL(P$):IF P<=0 THEN 860
880 LOCATE 1,13:INPUT"INDTAST UDBETALING: ",UD$
890 IF UD$="" THEN 880
900 UD=VAL(UD$):IF UD<0 THEN 880
910 P=P-UD
920 Y=P
930 Y=Y+(Y*(I/100)):Y=Y-R:Y2=Y2+1
940 IF Y<R THEN 960
950 GOTO 930
960 LOCATE 1,15:PRINT STRING$(32,CHR$(95))
970 LOCATE 1,18:PRINT Y2"MåNEDER AF"R"KR."
980 LOCATE 2,20:PRINT"1 MåNED AF"FNA(Y+(Y*(I/10
0)))"KR."
990 Y=0:Y2=0:I=0:UD=0:W=0
1000 PRINT CHR$(7)
1010 LOCATE 31,24:PRINT CHR$(24) " KLAR - TRYK
EN TAST "CHR$(24)
1020 CALL &BB18
1030 RETURN
1040 REM
1050 REM **** SPECIELLE FORHOLD ****
1060 REM
1070 CLS:LOCATE 31,1:PRINT"SPECIELLE FORHOLD"
1080 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
1090 LOCATE 1,5:INPUT"INDTAST ANTAL MåNEDER SID
EN KOB: ",MD$
1100 MD=VAL(MD$):IF MD<=0 THEN 1090
1110 LOCATE 1,7:INPUT"INDTAST AFDRAGSTIDEN ( I
MDR.): ",N$
1120 N=VAL(N$):IF N<=0 THEN 1110
1130 LOCATE 1,9:INPUT"INDTAST KOBSPRIS - UDBETA
LING: ",P$
1140 R1=VAL(P$):P=VAL(P$):IF P<=0 THEN 1130
1150 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(35,CHR$(95))
1160 LOCATE 1,12:PRINT"NORMAL RENTE (J/N):"
1170 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(35,CHR$(95))
1180 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1180
1190 IF LOWER$(Q$)="j" THEN I=2.75:GOTO 1240
1200 IF LOWER$(Q$)<>"n" THEN 1180
1210 LOCATE 1,12:PRINT SPACE$(22)
1220 LOCATE 1,12:INPUT"INDTAST RENTE: ",I$
1230 I=VAL(I$):IF I<0 THEN I=2.75
1240 I=I/100: FL=1
1250 GOSUB 540
1260 PRINT:PRINT"INDBETALT IALT:"FNA(MD*R)
1270 I1=0: FOR G=1 TO MD:I1=I1+(R1*I):R1=(R1*I)
+R1-R:NEXT
1280 LOCATE 1,24:PRINT"RENTEUDGIFT TIL DATO:"FN
A(I1):R1=P
1290 LOCATE 45,5:PRINT CHR$(24)"TILBAGEKOB (J/N
):"CHR$(24)
1300 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1300
1310 IF LOWER$(Q$)="j" THEN 1330
1320 IF LOWER$(Q$)<>"n" THEN 1300 ELSE 1510
1330 LOCATE 45,7:PRINT CHR$(24)"NORMALE BETINGE
LSER (J/N):"CHR$(24)
1340 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1340
1350 IF LOWER$(Q$)="j" THEN 1410
1360 IF LOWER$(Q$)<>"n" THEN 1340
1370 LOCATE 45,7:PRINT SPACE$(26)
1380 LOCATE 45,7:INPUT"INDTAST TILBAGEKOBSPRIS:
 ",TP$
1390 TP=VAL(TP$):IF TP<=0 THEN 1380
1400 PT=TP:GOTO 1420
1410 PT=P:IF A$="j" THEN PT=PT-((PT*0.02)*MD)
1420 PT=PT-(PT*0.22):LOCATE 45,9:PRINT"TILBUD:"
FNA(PT)
1430 LOCATE 45,11:PRINT"ACCEPTERES TILBUDET AFR
EGNES MED:"
1440 IF MD>=N THEN AF=PT: GOTO 1470
1450 SK=P-(R*MD)
1460 AF=PT-I1 SK
1470 IF SGN(AF)<0 THEN F$="TIL OS FRA KUNDEN "
1480 IF SGN(AF)>0 THEN F$="SOM VI BETALER KUNDE
N "
1490 LOCATE 45,13:PRINT CHR$(24)ABS(FNA(AF))F$;
CHR$(24)
1500 GOTO 1600
1510 LOCATE 45,7:PRINT CHR$(24)"FæRDIGBETALING
(D.D) (J/N): "CHR$(24)
1520 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1520
1530 IF LOWER$(Q$)="j" THEN 1550
1540 IF LOWER$(Q$)="n" THEN 1600 ELSE 1520
1550 LOCATE 45,9:PRINT"SAMLEDE KOBSPRIS:"FNA(N*
R)
1560 LOCATE 45,11:PRINT"KUNDEN HAR BETALT:"FNA(
MD*R):SN=N*R-P
1570 LOCATE 45,13:PRINT"SAMLEDE RENTE:"FNA(SN)
1580 LOCATE 45,15:PRINT"KUNDEN SKAL BETALE:"FNA
(P+I1-(MD*R))
1590 PRINT CHR$(7)
1600 LOCATE 31,24:PRINT CHR$(24)" KLAR - TRYK E
N TAST "CHR$(24)
1610 CALL &BB18
1620 RETURN
1630 REM
1640 REM **** INTERNE OPLYSNINGER ****
1650 REM
1660 CLS:LOCATE 30,1:PRINT"INTERNE OPLYSNINGER"
1670 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
1680 LOCATE 1,5:PRINT"PASSWORD: ";
1690 FOR ps= 1 TO 6
1700 ps$=INKEY$:psw$=psw$+ps$
1710 IF ps$="" THEN 1700
1720 PRINT CHR$(42);
1730 NEXT
1740 IF UPPER$(PSW$)<>"TEST85" THEN PRINT:PRINT
:PRINT"PASSWORD AFVIST!":FOR A=1 TO 2000:NEXT:C
ALL &BB14:RETURN
1750 CLS:LOCATE 30,1:PRINT"INTERNE OPLYSNINGER"
1760 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
1770 CURSOR 0,1
1780 LOCATE 1,5:PRINT SPACE$(20)
1790 LOCATE 1,7:PRINT"BEREGN UDSALGSPRIS NåR:":
X=0
1800 LOCATE 30,7:PRINT"1)  ET FAST BELOB SKAL H
JEM"
1810 LOCATE 30,9:PRINT"2)  INDKOBSPRIS + OMKOST
NINGER + AVANCE"
1820 LOCATE 34,11:PRINT"ER KENDTE FAKTORER"
1830 LOCATE 30,13:PRINT"3)  EFFEKTIVE RENTE ONS
KES BEREGNET"
1840 LOCATE 30,15:PRINT"4)  TILBAGE TIL HOVEDME
NU"
1850 LOCATE 34,17:PRINT CHR$(24)" INDTAST NR. "
CHR$(24)
1860 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(79,CHR$(95))
1870 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(24)".          COPYR
IGHT:          CARSTEN ANDERSEN  &  F. LERBæK
  1985          "CHR$(24)
1880 PRINT CHR$(7)
1890 Q$=INKEY$:Q=VAL(Q$)
1900 IF Q=4 THEN RETURN
1910 ON Q GOSUB 1930,2100,2290
1920 IF Q<1 OR Q>3 THEN 1890 ELSE 1750
1930 REM
1940 REM ****  FAST BELOB SKAL HJEM  ****
1950 REM
1960 CLS:LOCATE 31,1:PRINT"FAST BELOB SKAL HJEM
"
1970 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
1980 LOCATE 1,7:INPUT"INDTAST MIN. AVANCE: ",MA
$
1990 MA=VAL(MA$):IF MA<=0 THEN 1980
2000 LOCATE 1,9:INPUT"INDTAST INDKOBSPRIS: ",IP
$
2010 IP=VAL(IP$):IF IP<=0 THEN 2000
2020 LOCATE 1,11:INPUT"INDTAST OMKOSTNINGER: ",
OM$
2030 OM=VAL(OM$):IF OM<=0 THEN 2020
2040 UP=((MA+IP+OM)*0.22)+(MA+IP+OM)
2050 LOCATE 45,7:PRINT CHR$(24)"UDSALGSPRIS:"FN
```

```
A(UP);CHR$(24)
2060 PRINT CHR$(7)
2070 LOCATE 31,24:PRINT CHR$(24)" KLAR - TRYK E
N TAST "CHR$(24)
2080 CALL &BB18
2090 RETURN
2100 REM
2110 REM **** INDKOBSPRIS M.M. ****
2120 REM
2130 CLS:LOCATE 23,1:PRINT"INDKOBSPRIS + OMKOST
NINGER + AVANCE"
2140 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
2150 LOCATE 1,7:INPUT"INDTAST UDSALGSPRIS: ",U$
2160 U=VAL(U$):IF U<=0 THEN 2150
2170 LOCATE 1,9:INPUT"INDTAST OMKOSTNINGER: ",O
M$
2180 OM=VAL(OM$):IF OM<=0 THEN 2170
2190 LOCATE 1,11:INPUT"INDTAST %-AVANCE: ",V1$
2200 V1=VAL(V1$):V1=V1/100:IF V1<=0 THEN 2190
2210 V2=U-(U*0.22):AV=V2*V1:V3=V2-AV
2220 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(30,CHR$(95))
2230 LOCATE 1,16:PRINT CHR$(24)"BRUTTOAVANCE:"F
NA(AV)
2240 LOCATE 1,18:PRINT"PRISTILBUD:"V3-OM;CHR$(2
4)
2250 PRINT CHR$(7)
2260 LOCATE 31,24:PRINT CHR$(24)" KLAR - TRYK E
N TAST "CHR$(24)
2270 CALL &BB18
2280 RETURN
2290 REM
2300 REM **** EFFEKTIVE RENTE ****
2310 REM
2320 CLS:LOCATE 35,1:PRINT"EFFEKTIVE RENTE"
2330 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
2340 LOCATE 1,5:INPUT"INDTAST RENTEN PR. MDR.:
",I$
2350 I=VAL(I$):IF I<=0 THEN 2340
2360 IA=((1+(I/100))^12):IB=(IA-1)*100
2370 LOCATE 1,7:PRINT CHR$(24)"EFFEKTIVE RENTE
PRO ANNO:"FNA(IB)
2380 PRINT CHR$(7)
2390 LOCATE 31,24:PRINT " KLAR - TRYK EN TAST "
CHR$(24)
2400 CALL &BB18
2410 RETURN
2420 REM
2430 REM **** RENTEN FOR EN MaNED ****
2440 REM
2450 CLS:LOCATE 32,1:PRINT"RENTEN FOR EN MaNED"
2460 PRINT STRING$(79,CHR$(95))
2470 LOCATE 1,5:INPUT"INDTAST MaNED (1-12): ",M
D$
2480 MD=VAL(MD$):IF MD<=0 THEN 2470
2490 LOCATE 1,7:INPUT"INDTAST PRIS: ",P$
2500 P=VAL(P$):IF P<=0 THEN 2490
2510 LOCATE 1,9:INPUT"INDTAST AFDRAG PR. MDR.:
",R$
2520 R=VAL(R$):IF R<=0 THEN 2510
2530 LOCATE 1,11:INPUT"INDTAST RENTE: ",I$
2540 I=VAL(I$):IF I<=0 THEN 2530
2550 Y=P
2560 Y3=Y*(I/100):Y=(Y+Y3)-R:Y2=Y2+1
2570 IF Y2=MD THEN 2580 ELSE 2560
2580 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(30,CHR$(95))
2590 LOCATE 1,16:PRINT CHR$(24)"RENTEN UDGOR:"F
NA(Y3)"KR."
2600 PRINT CHR$(7)
2610 LOCATE 33,24:PRINT" KLAR - TRYK EN TAST "C
HR$(24)
2620 CALL &BB18
2630 RETURN
```

Spectrum

Program presseren



Her er "Compactor"! Programmet, der presser programmer som citronpresseren presser de små sure gule. "Compactor" er en maskinkoderutine til dem, der gerne vil ha' BASIC-programmerne til at fylde mindre i en Spectrum.

Ideen i programmet er, at f.eks. 1564.54 ændres til VAL "1564.54", hvilket sparer 3 bytes i hukommelsen. Men alt det praktiske ordner programmet automatisk for dig, hvis du taster det ind, kører det, skriver startlinienummeret og starter kassettebåndet med det program, du vil "presse". Hele rutinen er 122 bytes lang og startes med RAND USR start.

Peter Lumbye

```
   1 LET tot=0
  10 INPUT "Start:";start
  20 FOR f=start TO start+121: R
EAD a: POKE f,a: LET tot=tot+a:
NEXT f
  40 IF tot<>11606 THEN PRINT "E
rror": BEEP 1,0: STOP
  50 INPUT "Name:";a$: IF LEN a$
>10 OR LEN a$<1 THEN GO TO 50
  60 SAVE a$CODE start,122
1000 DATA 42,83,92,43,237,75,75,
92,35,167,237,66,9,200,35,35,78,
35,70,229,35,126,254,13,32,3,209
,24,231,254,14,32,243,209,213,11
,11,11,197,120,18,27,121,18,229,
43,126,254,47,40,19,254,46,56,15
,254,196,40,4,254,58,48,7,35,35,
119,43,43,24,231,35,54,176,35,54
,34,225,36,35,54,34,35
1010 DATA 84,93,213,35,35,35,229
,42,89,92,167,237,82,68,77,225,2
37,176,42,75,92,43,43,43,34,75,9
2,42,89,92,43,43,43,34,89,92,225
,193,24,155,0,0,0
```

C16/PLUS 4

Mission Amazonas

Du er udvalgt til en redningsmission på floden Amazonas, som bevogtes af fjendtlige guerillasoldater i kanonbåde. Men ikke nok med at der bliver skudt efter dig, du skal også passe på minerne, og sejle under broerne uden at smadre ind i bropillerne. Red de strandede videnskabsmænd ved at lægge til bådebroerne. Tank op ved at samle de blå benzintanke op. Du kan vælge imellem 65536 versioner af floden, eller en tilfældig. Der kan både bruges joystick og tastatur, tasterne er:

A og Z - motorbådens hastighed
‹og› - styr til venstre/højre
skyd med mellemrumstangenten.

NB: Det er vigtigt at indtaste curser-tegnene (angivet i parentes, eks.: (UP) og mellemrummene præcist, da skærmen ellers kommer til at se ret speciel ud.




```
0 REM *** MISSION AMAZONAS C16 ***
1 COLOR0,1:COLOR1,7.4:COLOR4,3,3
2 PRINT"(CLR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)";SPC(8);"TRYK TRE GANGE P
AA (WHT)RETURN(BLK)"
3 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)T D000 D7FF 3800";CHR$(13);"(DO
WN)X";CHR$(13);"(DOWN)RUN10";"(UP)(UP)(UP)(UP)(UP)(UP)(UP
)(UP)(UP)";:MONITOR
10 GOSUB2000:DIM A$(15):DIMD%(1020)
15 GOSUB9000
20 FORN-1TO15
30 A$(N)=LEFT$("(RVS)                    ",N+1)+"(OFF)▒       ▒
(RVS)"+LEFT$("                    ",16-N)
40 NEXT
50 FORN=0TO999.NEXT.GOTO1300
100 SCNCLR
101 COLOR0,1
110 FORN=1TO24:PRINT"(RVS)(BLK)
                 ";:NEXT
115 PRINT"                                        (OFF)(HO
ME)";:POKE4071,160
120 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(BRN)(RVS)
SPEED:  (DOWN)(DOWN)(DOWN)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(
LEFT)(LEFT)(LEFT)(BLK)100-(LEFT)(LEFT)(LEFT)(DOWN)(DOWN)7
5-(LEFT)(LEFT)(LEFT)(DOWN)(DOWN)50-(LEFT)(LEFT)(LEFT)(DOW
N)(DOWN)25-(LEFT)(LEFT)(DOWN)(DOWN)0-(YEL)  ";
121 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT
)(LEFT)(BRN)          (HOME)(DOWN)(DOWN)(BLK) POINT:  ";SP
C(26);":HIGH(BRN)BENZIN:  ";SPC(26);"      ";
122 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT
)REDD (DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DO
WN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)
(LEFT)     ".
123 PRINT"(HOME)(DOWN)(DOWN)(BLK)";SPC(27);:PRINTUSING"##
#####";HI%;
124 PRINT"(HOME)(LBLU)   MISSION AMAZONAS    (C) TAST  19
87   (OFF)";
125 PRINT"(RVS)";:GOSUB1000.PRINT"(CLR)".
127 FORN=2177TO2202:POKEN.68.NEXTN
130 FORN-210TO233:POKE2048+N,116:POKEN+3072,195:POKEN+272
8,116 POKEN+3752,195 NEXT
135 POKE2257.116:POKE3281,213:POKE2282.116 POKE3306,201:P
```

```
OKE2937.116 POKE3961,202
138 POKE2962.116:POKE3986,203:FORN=249TO849STEP40.POKEN+2
048,116:POKEN+3072.194
139 POKEN+2073,116:POKEN+3097.194:NEXT
180 GETZ$ IFZ$<>""THEN180
190 COLOR0.7,4:COLOR1,6,3:TI$="000000":B%=RND(-G):TRAP110
0
200 R%=R%+RND(1)*3-1
205 IFR%<1ORR%>15THENR%=R1%
210 GETZ$:E=E+(Z$=V$)-(Z$=H$)
220 POKEE1%,32
221 PRINT CHR$(27);"W(HOME)";A$(R%);:POKE3346.194:POKE232
2,116
222 IFPEEK(E+40)=32THENPOKEE-984.114:POKEE+40.88
224 P=PEEK(E):IFPEEK(E)=32THENPOKEE,65:POKEE-1024.1:ELSE3
00
228 IFZ$=F$THEN700
230 IFZ$=U$THENIFS>0THEN410
233 IFZ$=D$THENIFS<90THEN400
235 FORN=0TOS:NEXT
285 R1%=R%:E1%=E:T=T+1:F=F-(90-S)/19-4
287 IFF<=0THEN450
288 POKE2177+(F/100),0:IFD%(T)<>0THEN500
290 GOTO200
300 IFP=80THENFORN=1TOS*3+20:NEXT:GOTO221
305 IFP<>84THEN320
308 VOL4.POKE2177+(F/100),68:FORN=1TO400STEP30:F=F+20
310 POKE2177+(F/100).68:SOUND2.N,2
315 NEXTN:F=F+50:GOTO285
320 IFPEEK(E)=102THEN900
322 COLOR0,8:FORN=0TO40:NEXT.SOUND3,700,400:COLOR0,7.4
325 FORN=6TO0STEP-1.VOLN
330 FORK=81TO120:POKEE.K:POKEE-1024,K:NEXTK,N
390 GOTO1100
400 S=S+7:VOL3:SOUND1,400-S,1:POKE2693-(40*INT((90-S)/10)
).0:GOTO285
410 S=S-7:VOL3:SOUND1,400-S.1:POKE2733-(40*INT((90-S)/10)
).120 GOTO285
450 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(GRY1
) DU LOB TOR FOR BENZIN  "
455 FORN=900TO500STEP-4:SOUND1,N,2:SOUND2,N+2,2:NEXT
460 GOTO1100
500 IFD%(T)>9THEN800
503 ON D%(T) GOTO 510,520,530,540,560,1100
505 GOTO240
510 B%=R%+RND(1)*5+3324.POKEB%,83:POKEB%-1024,0.GOTO200
520 PRINT"(HOME)",SPC(R%);"(YEL)(OFF)┌●┐●┐●┐└(RVS)(GRN)"
;.GOTO200
530 B%=R%+RND(1)*5+3324:POKEB%,84:POKEB%-1024,20:GOTO200
540 B%=R%+RND(1)*4+3325 POKEB%.78:POKEB%-1024,41
550 IFD%(T+9)<>5THEND%(T+9)=B%+360.GOTO200
560 PRINT"(HOME) (RED) (BLK)(OFF)|";LEFT$("||||||||||||||
|||||||",R%);"(GRN)(RVS)";:D%(T+9)=R%+3325:GOTO200
600 IFPEEK(E-1)<>71THEN200
605 VOL5
610 Y%=360+3324:H%=1
630 POKEY%,204+H%.SOUND3,600,1
635 IF Y%=D%(T)+359THEN660
640 FORK=0TO50 NEXTK
645 POKEY%,71.Y%=Y%+1
650 IFH%=1THENH%=0.GOTO630
655 H%=1:GOTO630
660 FORK=0TO50 NEXT.POKEY%,71 S%=S%+2500:GOSUB1000
665 FORN=100TO200STEP20.SOUND1,N+600,3.SOUND2,N+598,3.FOR
K=0TO35 NEXTK,N
670 POKE3469+M%*80,89:POKE2445+M%*80.128:M%=M%+1
690 D%(T)=0:GOTO200
700 VOL4
710 Y%=E
715 Y%=Y%-40.IFPEEK(Y%)<>32THEN740
720 POKEY%,66:POKEY%-1024.120
725 SOUND3,Y%/4.3
730 POKEY%.32:GOTO715
740 Q=PEEK(Y%) IFQ=80ORQ=84THEN715
750 IFQ<>83ANDQ<>78ANDQ<>77THENVOL0.POKEY%+40.32.GOTO285
760 VOL7:SOUND3,700,30:FORN=78TO96:POKEY%,N:POKEY%-1024.7
2+(RND(1)*2)*43.NEXT
770 POKEY%,32
780 IFQ=78THENS%=S%+100.GOSUB1000:GOTO285
795 GOTO 285
800 IFD%(T)<E-90THEN600
801 IFPEEK(D%(T))<>78THEN200
803 IFD%(T)>E+20THEN850
805 VOL4:IFRND(1)*8>1ANDD%(T+1)<>5THEND%(T+1)=D%(T)+40:D%
(T)=0.GOTO200
810 Y%=D%(T):H%=1:IFY%>ETHENH%=-1
820 Y%=Y%+H%:IFPEEK(Y%)<>32THEN320
830 POKEY%.70:POKEY%-1024,120
840 SOUND3.Y%/4.3:FORK=0TO1:NEXT POKEY%.32:GOTO820
850 IFRND(1)*2>1THEN200
853 Y%=D%(T):H%=1.IFY%>E+40THENH%=-1
855 Y%=Y%+H%:IFPEEK(Y%)<>32THEN870
860 POKEY%-1024,120.POKEY%,70
865 SOUND3,Y%/4,3:POKEY%.32:GOTO855
870 IFPEEK(Y%)=88THEN855
875 SOUND3,700.5:D%(T)=0:GOTO200
900 POKEE,65:POKEE-1024,0:VOL3:SOUND3,300,55
910 FORK=1TO999:NEXT
920 GOTO285
1000 CHAR1,8,2,"(BLK)":PRINTS%;
1010 CHAR1,10,6,"":PRINTCHR$(27);"T",SPC(24);"(DOWN)(DOWN
)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(D
OWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)";CHR$(27);"B(GRN)";:RETURN
1060 R%=6.R1%=R%:E=3690.E1%=E.S=90:F=2600:S%=0:T=0:M%=0
1090 RETURN
1100 T$=TI$.TRAP1100
1110 PRINT"(HOME)(HOME)(CLR)(RVS)(LBLU)    MISSION AMAZONA
S     (C) TAST 1987    (OFF)";
1120 PRINT"(DOWN)(BLK) So LANGT NoEDE DU.(DOWN)"
1125 PRINT"(GRN)◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
;
1130 PRINTLEFT$("(YEL)(RVS)
        ",1+(T/24))
1133 IF T>10ANDT<50THENPRINT"(YEL)▌"
1135 PRINT"(GRN)(RVS)◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
◆◆◆◆"
1140 PRINT"(DOWN)(BLK) DET SVARER TIL";INT(T*100/1010);"%
"
1143 PRINT"(DOWN) DU BRUGTE";
1145 IFMID$(T$,3,2)<>"00"THENPRINTVAL(MID$(T$,3,2));"MIN.
 OG";
1147 PRINTVAL(RIGHT$(T$,2));"SEK."
1150 B=T/((VAL(LEFT$(T$,4))*60+VAL(RIGHT$(T$.2)))*3)
1160 IFB>1THENS%=S%+INT(B*999):PRINT"(DOWN) TIDSBONUS:";I
NT(B*999).ELSEPRINT"(DOWN) INGEN TIDSBONUS"
1170 PRINT"(DOWN) SAMLEDE POINT:";S%
1175 IF S%>HI%THENPRINT"(DOWN)(GRY1)($130) DETTE ER HIGH-
SCORE($132)":HI%=S%.ELSEPRINT"(DOWN) HIGH-SCORE:";HI%
1177 PRINT"(GRN)▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬"
;PRINT
1178 PRINT"(RVS)▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬(
OFF)"
1180 PRINT"(DOWN)(LGRN) TAST (WHT)'FIRE'(LGRN) ELLER (WHT
)MELLEMRUM (LGRN)FOR START"
1185 IFH$<>""THENPRINT"(DOWN) TAST (WHT)N(LGRN) FOR NY FL
OD"
1188 GETZ$:IFZ$<>""THEN1188
1190 GETZ$ IFZ$="N"THEN1300
1193 IFZ$="T"THENH$="6":V$="D":U$="5".D$="R":F$=Z$:GOSUB1
060.GOTO100
1195 IFZ$=" "THENH$=".":V$=",":U$="A":D$="Z":F$=Z$:GOSUB1
060 GOTO100
1199 GOTO1190
1300 TRAP1300.PRINT"(CLR)(RVS)(LBLU)    MISSION AMAZONAS
   (C) TAST 1987    (OFF)";:COLOR0,7,4
1310 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(LGRN) DU KAN V×LGE IM
ELLEM 65536 FORSKELLIGE  FLODER."
1315 CHAR1.1.9.""
1320 PRINT"(BLK)V×LG EN FLOD ((WHT)1-65536(BLK)) ELLER IN
DTAST"
1325 PRINT" '(WHT)T(BLK)' FOR EN TILF×LDIG FLOD";
1330 G=0:INPUT G$:IFG$="T"THEN1345
1335 G=VAL(G$)
1340 IFG>65536ORG<1THEN1315
1345 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN) DET VIL TAGE ET OJEBLIK AT
GENERERE     FLODEN "
1350 FORN=0TO1020 D%(N)=0:NEXT:GOSUB2000
1390 IFG=0THENB%=RND(-TI) ELSEB%=RND(-G)
1500 FORN=100TO1000STEP50.D%(N-25)=2:D%(N)=3.NEXT
1520 FORN=20TO820STEP200.D%(N+100)=5
1530 B%=(1600-N)/350:C%=(1650-N)/100+2
1540 FORK=N-20TON+180STEP2
1550 IFD%(K)=0ANDRND(1)*19>C%THEND%(K)=4
1570 IFD%(K)=0ANDRND(1)*5>B%THEND%(K)=1
1580 NEXTK.N.D%(1010)=6
1585 GOSUB1060
1588 IFV$=""THEN1180
1590 GOTO100
2000 COLOR0.1:COLOR1,5,4.COLOR4,3.3:PRINT"(CLR)"
2010 CHAR 1,6,6,"M I S S I O N  (CYN)A M A Z O N A S"
2015 PRINT PRINT "  ",
2020 FOR N=1 TO 12:COLOR1.7,N/2:PRINT"▬▬";:NEXT
2030 CHAR 1.12.12,"(C) TAST  1987":CHAR1,1,17,""
2099 RETURN
9000 DATA 4.4.32.32.2.2.16.16
9005 DATA 24,24.60.90.24.36.36.0
9010 FORN=0TO15:READ A:POKE 14336+88*8+N.A:NEXT
9015 DATA255,153,153,153,153,153,153,255:FORN=0TO7:READA:
POKEN+14336+71*8.A NEXT
9020 DATA 8.28.62.62.62.62.62.62
9030 FORN=0TO7.READ A:POKE 14336+65*8+N.A:NEXT
9034 DATA 0,191,219,7,7,216,239,0
9036 DATA 0,239,216.7.7,219,191,0
9038 DATA 0.0.0,0,195,36,255,126
9040 DATA 1,2,4,15,20,44,69.254
9042 DATA 255.24.24.255.66,129.0,0
9045 DATA 255.24.24.255.60,126,255,126
9046 DATA 128.64.32.240.72.124.198.127
9047 DATA 0,0.0.0.0.36.24.60
9048 DATA 0.124.71,125,57,40.56.124
9050 FORN=0TO71 READA:POKE14336+76*8+N,A:NEXTN
9060 DATA 63.204.204.255,204,204,207,0
9065 DATA 24.0.60,102,126,102.102,0
9070 FORN=0TO15 READA POKE14336+86*8+N,A:NEXT
9080 DATA 255.255,127.62.28.8.0.0
9085 FORN=0TO7:READA:POKE14336+8*90+N,A:NEXT
11060 KT=DEC("FF12")
11070 POKEKT,PEEK(KT)AND251
11080 POKEKT+1,14*4
11090 POKE52.55:POKE56,55:RETURN
```

ZX81

Bedste Linie

Dette lille program til en ZX-81 med 16K RAM finder den "bedste" linie gennem et antal punkter, der i forvejen er lagt i lageret. Derefter fortæller computeren, hvor tæt punkterne ligger på denne "bedste" linie. Sagt på en anden måde, finder den korrelationskoefficienten.

Som en ekstra detalje spørger computeren, hvor mange decimalers nøjagtighed man ønsker. Efter alle beregninger er foretaget, skriver computeren ligningen for linien, som den tegnes.

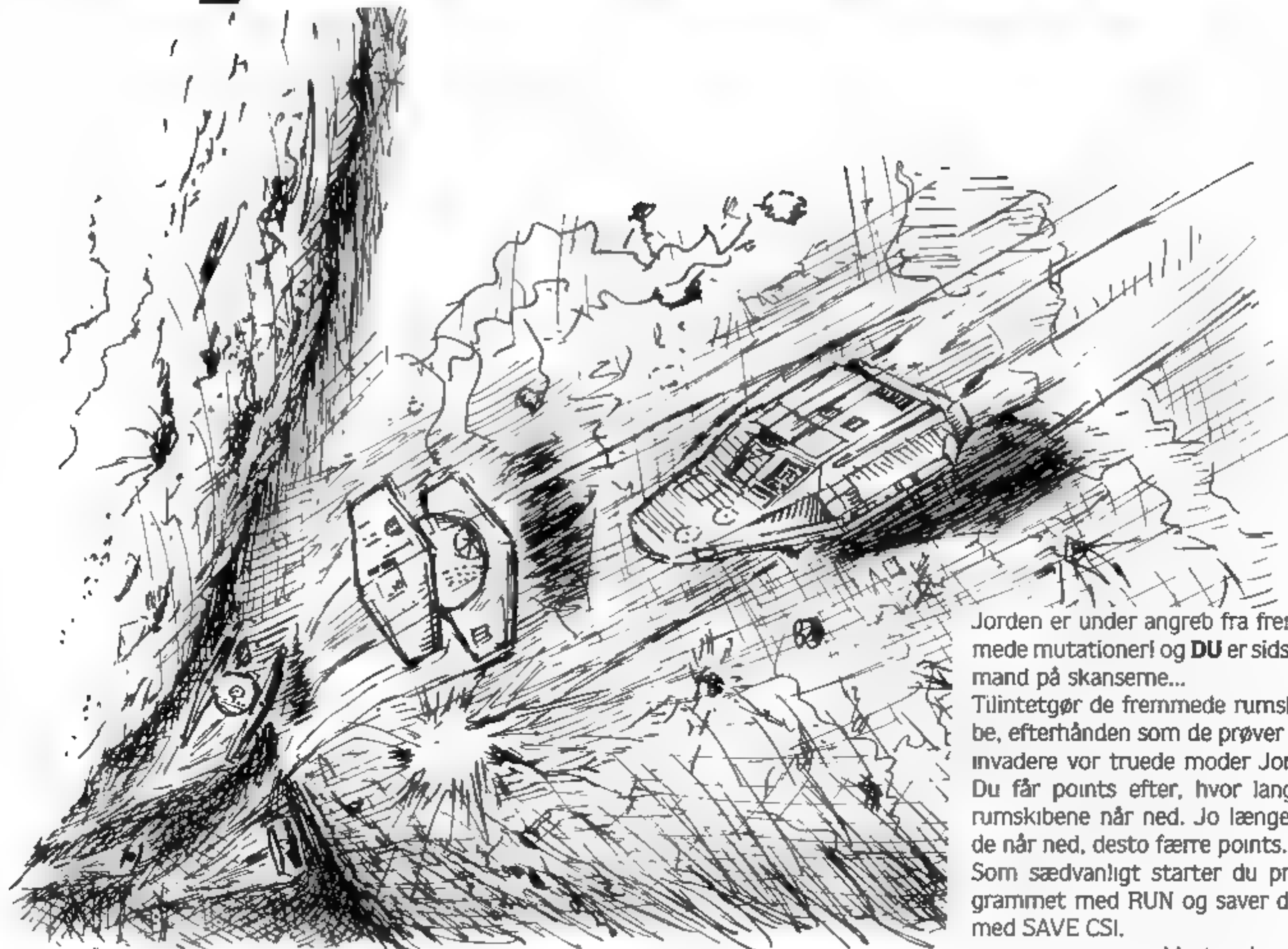
Peter Høi Hansen



```
   2 LET A=0
   4 LET A1=0
   6 LET B=0
   7 LET B1=0
   8 LET C=0
  10 PRINT "HVOR MANGE DECIMALER
 ?"
  12 INPUT NB
  13 IF NB<0 THEN LET NB=0
  14 LET NB=10**NB
  15 PRINT AT 0,0;"HVOR MANGE PU
NKTER SKAL LINIEN  TEGNES EFTER
?"
  20 INPUT N
  22 IF N<2 THEN PRINT "MINDST T
O PUNKTER."
  23 IF N<2 THEN GOTO 20
  25 CLS
  27 PRINT "INDTAST NU PUNKTERNE
."
  28 PRINT AT 10,2,
  30 FOR M=1 TO N
  35 PRINT "(";
  40 INPUT X
  45 PRINT X,",";
  50 INPUT Y
  55 PRINT Y;")";
  57 IF M<N THEN PRINT ", ";
  60 LET A=A+X
  65 LET A1=A1+X*X
  70 LET B=B+Y
  75 LET B1=B1+Y*Y
  80 LET C=C+X*Y
 100 NEXT M
 110 LET XG=A/N
 115 LET YG=B/N
 120 LET XV=A1/N-XG*XG
 130 LET YV=B1/N-YG*YG
 140 LET M=(C/N-XG*YG)/XV
 150 LET B=YG-M*XG
 160 LET R=INT (M*M*XV/YV*NB+.5)
/NB
 165 LET B=INT (B*NB+.5)/NB
 170 PRINT AT 0,0,"  LINIENS LIG
NING ER:" ;AT 3,2;"Y=";INT (M*NB
+.5)/NB;"*X";
 180 IF B<0 THEN PRINT B
 190 IF B>0 THEN PRINT "+";B
 200 PRINT AT 5,2,"KORRELATIONEN
 ER : ";R
```

Texas TI99/4A

Space Attack



Jorden er under angreb fra fremmede mutationer! og **DU** er sidste mand på skanserne...
Tilintetgør de fremmede rumskibe, efterhånden som de prøver at invadere vor truede moder Jord. Du får points efter, hvor langt, rumskibene når ned. Jo længere de når ned, desto færre points.
Som sædvanligt starter du programmet med RUN og saver det med SAVE CSI.

Morten Jensen

```
100 FOR HI=1 TO 5
110 LET N$(HI)="TI-99/4A"
120 NEXT HI
130 CALL CLEAR
140 CALL CHAR(122,"FFFFFFFF
FFFFFFF")
150 CALL COLOR(12,5,5)
160 CALL SCREEN(5)
170 PRINT "    zz  zzzz  zz
  zz  zzz"
180 PRINT "   z  z z  z z  z
 z  z z"
190 PRINT "   z    z  z z  z
 z    z"
200 PRINT "    zz  zzzz z  z
 z    zz"
210 PRINT "      z z    zzzz
 z    z"
220 PRINT "   z  z z    z  z
 z  z z"
230 PRINT "    zz  z    z  z
  zz  zzz":::
240 PRINT "  zz  zzz zzz  zz
   zz  z  z"
250 PRINT " z  z  z   z  z
z z  z z  z"
260 PRINT " z  z  z   z  z
z z    z z"
270 PRINT " z  z  z   z  z
z z    zz"
280 PRINT " zzzz  z   z  zzz
z z    z z"
290 PRINT " z  z  z   z  z
z z  z z  z"
300 PRINT " z  z  z   z  z
z  zz  z  z":::
310 FOR L=1 TO 8
320 CALL COLOR(L,16,1)
```

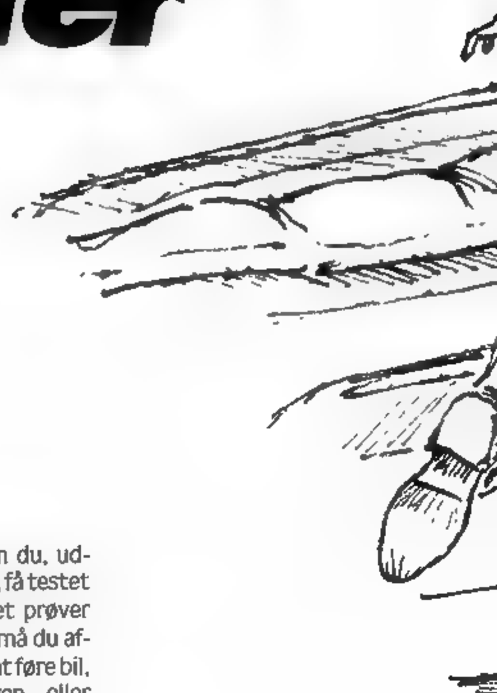
```
330 NEXT L
340 GOSUB 670
350 CALL COLOR(12,11,5)
360 PRINT "  VIL DU SE REGLE
RNE?(J/N)"
370 CALL SOUND(1,800,10)
380 CALL KEY(0,K,S)
390 IF S=0 THEN 370
400 IF K<>74 THEN 530
410 CALL CLEAR
420 CALL COLOR(8,16,5)
430 PRINT TAB(9);"SPACE ATTA
CK"
440 PRINT :::"DE FREMMEDE RU
MV#SENER       FORS$GER AT IN
VADERE JORDEN!"::"DIN OPGAVE
 ER AT FORHINDRE  DEM I AT L
ANDE P% JORDEN"
450 PRINT "DU F%R ET EKSTRAL
IV VED 300P"
460 PRINT :"KANONEN AFFYRES
MED ""A"".":"RYK TIL VENSTR
E MED ""S"".":"RYK TIL H$JR
E MED ""D""."
470 PRINT ::"*****G O O D
L U C K*****":::
480 PRINT "TRYK P% EN TAST N
%R DU ER              KLAR"
490 CALL SOUND(1,800,10)
500 CALL KEY(0,K,S)
510 IF S=0 THEN 490
520 CALL COLOR(8,16,1)
530 CALL CLEAR
540 CALL SCREEN(2)
550 CALL CHAR(96,"55E7FF3C7E
FFBDA5")
560 CALL CHAR(97,"9104500288
200441")
570 CALL CHAR(98,"1940052088
024014")
580 CALL CHAR(104,"001818000
0181800")
590 CALL COLOR(10,16,1)
600 CALL CHAR(112,"181818181
8181818")
610 CALL COLOR(11,7,1)
620 CALL COLOR(12,8,1)
630 CALL CHAR(121,"181818183
C7EFFFF")
640 CALL CHAR(122,"000000000
00000FF")
650 CALL CHAR(130,"194005208
8024014")
660 GOTO 720
670 CALL CHAR(35,"003E48487E
48484E")
680 CALL CHAR(36,"007C444C54
54647C")
690 CALL CHAR(37,"0038443844
447C44")
700 RETURN
710 CALL CLEAR
720 CALL SOUND(90,523,0)
730 CALL SOUND(180,587,0)
740 CALL SOUND(90,698,0)
750 CALL SOUND(180,784,0)
760 CALL SOUND(180,698,0)
770 CALL SOUND(180,587,0)
780 CALL SOUND(180,523,0)
790 CALL SOUND(372,784,0)
800 EX=300
810 RANDOMIZE
820 P=1
830 Z=0
840 N=-1
850 H=1/2
860 RM=24
870 CM=32
880 B=3
890 POINTS=0
900 MC=16
910 CALL CLEAR
920 R=INT(10*RND+1)
930 IF R=1 THEN 920
940 G=INT(16*RND)
950 IF G<3 THEN 940
960 CALL COLOR(9,G,1)
970 IF B=0 THEN 2310
980 FOR Q=1 TO 20
990 J=INT(22*RND+1)
1000 IF J=1 THEN 990
1010 CALL HCHAR(J,INT(31*RND
+1),46)
1020 NEXT Q
1030 OT=2
1040 M$="SCORE:         HIGH:
"
1050 FOR KX=1 TO LEN(M$)
1060 CALL HCHAR(1,OT,ASC(SEG
$(M$,KX,1)))
1070 OT=OT+1
1080 NEXT KX
1090 R=INT(10*RND+1)
1100 IF R=1 THEN 1090
1110 G=INT(16*RND)
1120 IF G<3 THEN 1110
1130 CALL COLOR(9,G,1)
1140 IF B=0 THEN 2310
1150 FY=8
1160 A$=STR$(POINTS)
1170 B$=STR$(SR(1))
1180 FOR UK=1 TO LEN(A$)
1190 CALL HCHAR(1,FY,ASC(SEG
$(A$,UK,1)))
1200 FY=FY+1
1210 NEXT UK
```

```
1220 HIK=21
1230 FOR ZT=1 TO LEN(B$)
1240 CALL HCHAR(1,HIK,ASC(SE
G$(B$,ZT,1)))
1250 HIK=HIK+1
1260 NEXT ZT
1270 CALL HCHAR(1,28,121,B-1
)
1280 C=INT(RND*28)+1
1290 CALL HCHAR(24,1,122,32)
1300 CALL HCHAR(24,MC,121)
1310 IF R=1 THEN 1330
1320 GOTO 1340
1330 LET R=2
1340 CALL HCHAR(R,C,96)
1350 GOSUB 1500
1360 GOSUB 1980
1370 OR=R
1380 OC=C
1390 RC=SGN(RND-H*H)
1400 TR=R+RC
1410 IF TR=RM THEN 2220
1420 IF TR=Z THEN 1390
1430 CC=SGN(RND-H)
1440 TC=C+CC
1450 IF (TC>CM)+(TC=Z)THEN 1
430
1460 R=TR
1470 C=TC
1480 CALL HCHAR(OR,OC,32)
1490 GOTO 1310
1500 CALL KEY(1,K,@)
1510 IF @*K THEN 1540
1520 CALL HCHAR(24,1,32)
1530 RETURN
1540 IF K>3 THEN 1520
1550 ON K GOTO 1570,1640,171
0
1560 RETURN
1570 CALL HCHAR(24,MC,121)
1580 CALL SOUND(200,-7,9)
1590 IF MC=C THEN 1780
1600 CALL VCHAR(2,MC,112,22)
1610 CALL VCHAR(2,MC,32,22)
1620 GOSUB 2000
1630 RETURN
1640 CALL HCHAR(24,MC,122)
1650 IF MC<2 THEN 1670
1660 GOTO 1680
1670 LET MC=2
1680 MC=MC-P
1690 CALL HCHAR(24,MC,121)
1700 RETURN
1710 CALL HCHAR(24,MC,122)
1720 IF MC>31 THEN 1740
1730 GOTO 1750
1740 LET MC=31
1750 MC=MC+P
1760 CALL HCHAR(24,MC,121)
1770 RETURN
1780 CALL VCHAR(R+1,MC,112,2
3-R)
1790 CALL VCHAR(R+1,MC,32,23
-R)
1800 FOR U=0 TO 30 STEP 2
1810 CALL SOUND(50,-5,U)
1820 CALL HCHAR(R,MC,97)
1830 CALL HCHAR(R,MC,98)
1840 NEXT U
1850 CALL HCHAR(R,MC,32)
1860 POINTS=POINTS+24-R
1870 IF POINTS>=EX THEN 1890
1880 GOTO 1090
1890 B=B+1
1900 FOR LY=1 TO 5
1910 CALL SOUND(-100,880,0)
1920 CALL SOUND(-100,880,8)
1930 CALL SOUND(-100,880,16)
1940 CALL SOUND(-100,880,26)
1950 NEXT LY
1960 EX=EX+300
1970 GOTO 1090
1980 IF ABS(C-MC)<5 THEN 200
0
1990 RETURN
2000 IF RND>.3 THEN 1990
2010 CALL SOUND(275,-3,24-R)
2020 CALL VCHAR(R+1,C,104,23
-R)
2030 CALL VCHAR(R+1,C,32,23-
R)
2040 IF MC=C THEN 2060
2050 RETURN
2060 CALL SCREEN(5)
2070 CALL SCREEN(2)
2080 CALL CLEAR
2090 CALL SOUND(1000,-5,0)
2100 B=B-1
2110 IF B=1 THEN 2170
2120 PRINT TAB(8);"KANON $DE
LAGT.":TAB(5);B;"KANONER TIL
BAGE.":::::::::::
2130 CALL SOUND(1000,110,30)
2140 CALL SOUND(2000,110,30)
2150 CALL CLEAR
2160 GOTO 900
2170 PRINT TAB(8);"KANON $DE
LAGT.":TAB(6);B;"KANON TILBA
GE.":::::::::::
2180 CALL SOUND(1000,110,30)
2190 CALL SOUND(2000,110,30)
2200 CALL CLEAR
2210 GOTO 900
2220 CALL CLEAR
2230 PRINT TAB(8);"KATASTROF
E!!!!":TAB(6);"RUMSKIBET ER
```

```
LANDET.":::::::::::::::::::
2240 FOR K=1 TO 7
2250 CALL SOUND(200,524,3)
2260 CALL SCREEN(9)
2270 CALL SOUND(200,440,3)
2280 CALL SCREEN(2)
2290 NEXT K
2300 GOTO 2310
2310 CALL CLEAR
2320 PRINT "  GAME OVER.",PO
INTS;"POINTS"::::::::::
2330 CALL SOUND(2000,110,30)
2340 CALL SOUND(2000,110,30)
2350 IF POINTS<=SR(5)THEN 25
20
2360 MPOINTS=POINTS
2370 INPUT "INDTAST DIT NAVN
:":NA$
2380 IF LEN(NA$)<14 THEN 241
0
2390 PRINT "FOR LANGT!"::
2400 GOTO 2370
2410 SR(10)=MPOINTS
2420 N$(10)=NA$
2430 FOR J=10 TO 2 STEP -1
2440 IF SR(J)<SR(J-1)THEN 25
10
2450 TP=SR(J-1)
2460 T$=N$(J-1)
2470 SR(J-1)=SR(J)
2480 N$(J-1)=N$(J)
2490 SR(J)=TP
2500 N$(J)=T$
2510 NEXT J
2520 CALL CLEAR
2530 PRINT "       zzzzzzzzzz
zzzzz"
2540 PRINT "       z
    z"
2550 PRINT "       z HIGH SCO
RES z"
2560 PRINT "       z
    z"
2570 PRINT "       zzzzzzzzzz
zzzzz"::::
2580 FOR M=1 TO 5
2590 PRINT " ";M;" ";SR(M);"
 ";N$(M)::
2600 NEXT M
2610 PRINT :::"  VIL DU SPIL
LE IGEN?(J/N) "::
2620 CALL KEY(0,K,S)
2630 IF S=0 THEN 2620
2640 IF K<>74 THEN 2660
2650 GOTO 720
2660 PRINT TAB(8);"TAK FOR S
PILLET"
2670 END
```

Commodore 64

Promille tester



Med "Promilletester" kan du, udover hvad navnet angiver, få testet mange ting. Programmet prøver din reaktionsevne, og så må du afgøre, om du er i stand til at føre bil, flyve, bruge motorsaven eller hvad, du nu giver dig af med...

Ole Madsen

```
5 PRINT "(CLR)" : K = 10
   : PRINT "REAKTIONSTEST"
10 PRINT "" : INPUT "DIT NAVN : ";D$
15 PRINT"" :PRINT"PROEV HER DIN REAK
   TIONSEVNE -" : PRINT ""
16 PRINT"" : PRINT"NAAR SKAERMENS FA
   RVE SKIFTER -"
17 PRINT"TRYK PAA (GUL)MELLEMRUMSTAN
   GENTEN(L.BLAA)"
18 PRINT "" : PRINT "KLAR?(TRYK J EL
   LER N)
25 GET A$ : IF A$="" THEN 25
26 IF A$ = "J" THEN 29
27 IF A$ <> "N" THEN 17
28 END
29 PRINT "*"
30 X =INT(1999*RND(1))
35 FOR RX = X TO 1 STEP -1
36 GET A$ : IF A$ <> "" THEN PRINT "
   SNYD"
37 NEXT RX
40 POKE 53280,0
45 Y = TI
50 GET A$ : IF A$ = "" THEN 50
```



```
55 IF A$ <> " " THEN 50
60 Z = TI : R = (Z-Y)/60
65 PRINT " REAKTIONSTID = "R" SEK."
70 POKE 53280,14
75 IF R > K THEN 90
80 K = R : PRINT ""
82 F$ = D$
85 IF R < .1 THEN 150
86 GO TO 100
90 IF R > 5.0 THEN 165
95 IF R > 3.0 THEN 160
97 IF R > 1.0 THEN 155
98 GOTO 110
100 PRINT F$ " SLAAR: " TAB(17) "(LI
   LLA,RVS ON)N Y  R E K O R D(RVS O
   FF,GRAA3)"
110 PRINT "" :PRINT"VIL DU PROEVE IG
   EN - SAA TRYK EN TASTE"
112 PRINT "VED NY SPILLER - TRYK  N"
115 GET A$ : IF A$ = "" THEN 115
119 PRINT "(CLR)"
120 PRINT TAB(10) F$"S REKORD
   "(GUL,RVS ON)"K "(RVS OFF,L.BLAA)"
125 IF A$ = "N" THEN GOTO 10
130 GOTO 16
150 PRINT F$ " SLAAR: " TAB(17) "(L.
   RØD,RVS ON)S U P E R R E K O R D(
   RVS OFF,L.BLAA)"
152 GOTO 110
155 PRINT "DET ER LIDT SLØVT "D$ " P
   RØV IGEN"
157 GOTO 16
160 PRINT " HVA' HULEN " D$ " - SIDD
   ER DU OG PILLER NAESE"
162 PRINT "DET SKAL GØRES BEDRE - PR
   ØV IGEN"
163 GOTO 16
165 PRINT "B U N D R E K O R D - HEL
   T UANTAGELIGT"
166 PRINT "JEG SKYNDER MIG AT GLEMME
   NAVNET: "D$
167 PRINT " - OG MAA VI SAA FAA EN N
   Y SPILLER"
168 GOTO 10
200 INPUT D$
210 F$ = D$
220 GOTO 200
```



TYPHOON

GØR DIN COMMODORE ORKAN-KOMPATIBEL

Typhoon er engelsk og betyder orkan.
Det er også navnet på Danmarks kraftigste Commodore-cartridge Et nyt multi-modul, du smækker i din 64'er eller 128'er, hvis du vil udvide med en sand hvirvelvind af orkan-kraftige kommandoer –

- Old-funktion, der redder selv et NEW'et program!
- Resetknap, der altid standser et løbsk program!
- Listfrysning, der hindrer rulning af skærmen!
- Omsætning fra maskinkode til datalinier i BASIC!
- Valgfri udkobling af modulet, når det ønskes!
- Menustyret opstart med mange valgmuligheder!
- Byteshjælp, som konstant viser hukommelsesforbruget!
- Orkan-speed på tape save og load, 10 GANGE HASTIGHEDEN!
- Største tape back-up på markedet (hele 202 blokke).

Hvis du ikke synes, det er nok til at røre en storm op, så se, hvad Typhoon gør ved din diskettestation (1541, 1570 el. 1571):

- Hurtigloading fra diskette, hele 7 gange så hurtigt (ren orkan-tempo)!
- Formattering af ny diskette på bare 23 sekunder!
- Disk-utilities med masser af disk-kommandoer!
- Diskette monitor med separat spor/sector adgang!
- Gennemsøgning af en diskette for fejl!

Typhoon er navnet på vores nye modul.
Vi valgte det, fordi du får din helt egen lille orkan for 345.-

Kupon

JA-TAK, smid orkanen i min Commodore!

☐ 345.- kr. vedl. i check ☐ indsats på giro-nr. 9 50 63 73

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

Post: __________ By: __________

sendes til: COMputer
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.

Commodore 64

The Four Rooms

Advarsel: Når du indtaster dette program, vil du få et chok. Der er fed grafik på din 64'ers skærm og hastigheden er tæskehurtig maskinkode.

I spillet skal du ind i hvert af de fire rum. Her skal du tage en kiste, der bevogtes af mange uhyrer. De dræber dig naturligvis under berøring, men dem skal du blot skyde. Det lyder næsten nemt - men vent bare.

Derefter går du rundt i forskellige rum og når du, efter mange forsøg, har hentet kisten i alle rummene, går du til højeste niveau og flere points!

Bliver du træt af spillet, er det kun fordi det går så hurtigt, at du ikke kan føjge med. Styr med et joystick og husk, at skydeknappen skal bruges mere end ofte!

Peter Cordes



```
1 REM *PETER CORDES * DE FIRE RUM*
2 REM ****************************
3 REM *                          *
4 REM * DU SKAL SAMLE SAA MANGE  *
5 REM * POINT SAMMEN SOM MULIGT. *
6 REM * -DU AVANCERER TIL STADIG *
7 REM * HOJERE LEVEL, HVIS DU ER *
8 REM * RAP MED JOYSTIK I PORT 2 *
9 REM *                          *
10 REM****************************
11 REM
12 REM
100 PRINT"(CLR,CRSR NED20,
   CRSR HOJRE13)VENT  LIDT"
101 SN=54272:FOR I=SN TO SN+24
   :POKE I,0:NEXT:AD=54277:SR=AD+1
   :LF=SN:LH=SN+1
102 CR=SN+4:VL=54296
103 POKE AD,16:POKE SR,240
104 POKE VL,15
110 GOSUB 820:GOSUB 1810
115 T$="(RVS ON,SPACE40,RVS OFF)":P=5
   :SC=0:LV=1
116 FOR I=1 TO 4:RM(I)=0:NEXT
```

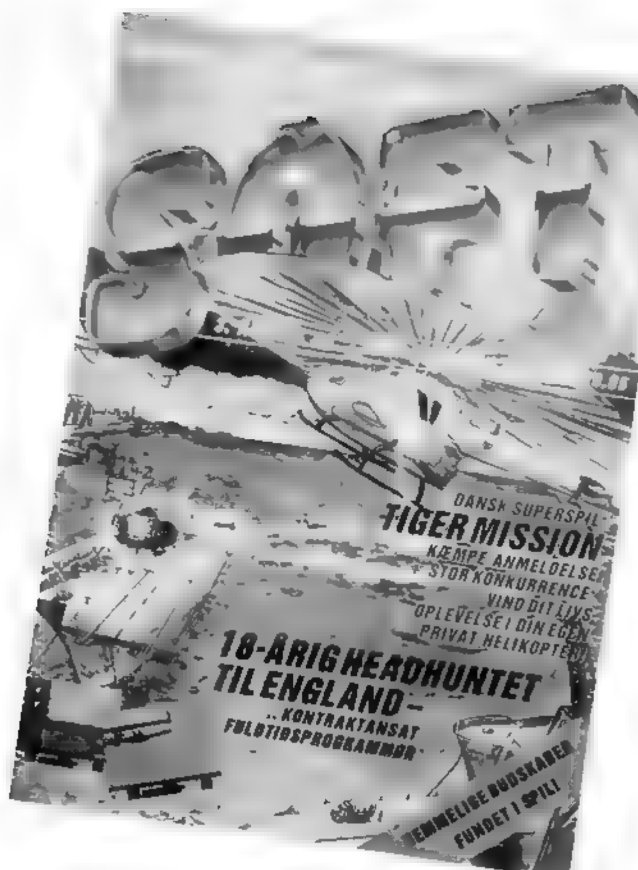
```
120 S$="(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE36,RVS ON,SPACE2,RVS OFF)"
125 POKE 49194,7
130 DEF FNRX(X)=INT(RND(1)*87)+X
   :DEF FNRY(Y)=INT(RND(1)*57)+Y
   :POKE 53280,0
140 POKE 53281,0:PL=1524:PX=20:PY=12
   :OPL=1524:POKE PL,81
   :POKE PL+54272,4:EN=53269
150 POKE EN,255:POKE 49192,0:LV=1
   :SC=0:CS=53278:CD=53279:GOSUB 330
   :GOTO 115
160 PRINT"(CLR)";:PRINT
   :PRINT T$;S$;S$;:GOSUB 180
   :PRINT S$;S$;:GOSUB 180
   :PRINT S$;S$;T$
170 PRINT"(HOME)":RETURN
180 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)┌────────────┐  ┌─────
   ───┐  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
190 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)|             |  |
        |  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
200 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)|             |  |
        |  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
210 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)I             I  I
        I  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
220 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)|             |  |
        |  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
230 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)|             |  |
        |  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
240 PRINT"(RVS ON,SPACE2,RVS OFF,
   SPACE2)└────────────┘  └─────
   ───┘  (RVS ON,SPACE2,RVS OFF)";
250 RETURN
260 PRINT"(CLR)";:PRINT:PRINT T$;
270 FOR I=1 TO 20:PRINT S$;:NEXT
   :PRINT T$:PRINT"(HOME)"
   :PRINT"(CRSR NED9)";
280 D$=" █
             █ ":PRINT D$;D$;D$;D$
   :RETURN
290 PRINT"(HOME,CRSR NED23,GUL,
   SPACE2)SCORE"SC"       LEVEL"LV"
       LIV"P"(L.BLAA)";
291 PRINT"(HOME)":RETURN
330 IF TC<>4 THEN 340
335 TC=0:FOR I=1 TO 4:RM(I)=0:NEXT
   :LV=LV+1:GOSUB 880
336 IF LV/4=INT(LV/4)THEN P=P+1
   :V=7-INT(LV/4):IF V>=0 THEN POKE
   49194,V
340 POKE 49192,0:POKE 53269,0
   :GOSUB 160:GOSUB 290
   :IF P=0 THEN 610
341 IF RM(1)=1 THEN POKE 1315,160
342 IF RM(2)=1 THEN POKE 1332,160
343 IF RM(3)=1 THEN POKE 1675,160
344 IF RM(4)=1 THEN POKE 1692,160
350 POKE PL,81:POKE PL+54272,4
360 M=PEEK(56320):M=(M AND 15)
370 IF M=15 THEN 360
380 DX=((M>8)AND(M<12))-(M<8)
390 DY=((M=6)OR(M=10)OR(M=14))-((M=5
   )OR(M=9)OR(M=13))
400 PX=PX+DX:PY=PY+DY
410 PL=(PY*40)+1024+PX
   :IF PEEK(PL)<>32 THEN 430
420 POKE OPL,32:POKE OPL+54272,0
   :POKE PL,81:POKE PL+54272,4:OPL=PL
   :GOTO 360
430 IF PEEK(PL)<>9 THEN GOTO 590
440 IF PY=7 THEN RM=1
450 IF PY=16 THEN RM=3
460 IF PX>19 THEN RM=RM+1
470 IF RM=1 THEN CL=6
480 IF RM=2 THEN CL=7
490 IF RM=3 THEN CL=5
500 IF RM=4 THEN CL=2
510 POKE 53292,CL
520 IF RM(RM)=1 THEN PX=PX-DX
   :PY=PY-DY:PL=(PY*40)+1024+PX
   :OPL=PL:GOTO 420
530 FOR I=1 TO 4:POKE 2040+I,230+RM
   :POKE 53287+I,CL+1:NEXT
   :POKE 2045,235+RM:GOSUB 650
540 X=PEEK(53248):Y=PEEK(53249)
550 IF X<=46 THEN PX=-3*((RM=1)OR(RM
   =3))-20*((RM=2)OR(RM=4))
560 IF X>46 THEN PX=-19*((RM=1)OR(RM
   =3))-36*((RM=2)OR(RM=4))
570 PY=-7*((RM=1)OR(RM=2))-16*((RM=3
   )OR(RM=4)):PL=(PY*40)+1024+PX
   :OPL=PL
580 GOTO 330
590 PX=PX-DX:PY=PY-DY
600 GOTO 360
610 PRINT"(HOME,CRSR NED7,
   CRSR HOJRE16,RVS ON,
   GUL)SPIL SLUT(RVS OFF)"
611 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE7,
   RVS ON,SPACE2)TRYK EN TAST FOR ET
    NYT  (L.BLAA,RVS OFF)":POKE 198,0
612 WAIT 198,1
613 PRINT"(CLR)":RETURN
650 POKE OPL,32:POKE OPL+54272,0
   :POKE PL,81:POKE PL+54272,4
   :GOSUB 260:GOSUB 290
660 IF PX=18 OR PX=35 THEN 680
670 X=45:Y=145:POKE 53264,
   PEEK(53264)AND 254:POKE 49189,0
   :GOTO 690
680 X=45:Y=145:POKE 53264,
   PEEK(53264)OR 1:POKE 49189,1
```

```
690 POKE 53248,X:POKE 53249,Y
   :POKE 53264,PEEK(53264)AND 1
   :POKE 53269,0
700 PL=53250:POKE PL,FNRX(58)
   :POKE PL+1,FNRY(67)
   :POKE PL+2,FNRX(169)
710 POKE PL+3,FNRY(67)
   :POKE PL+4,FNRX(58)
   :POKE PL+5,FNRY(146)
720 POKE PL+6,FNRX(167)
   :POKE PL+7,FNRY(146)
730 POKE PL+8,INT(RND(1)*222)+33
   :POKE PL+9,INT(RND(1)*139)+66
   :POKE EN,255
740 GOSUB 900:POKE 49178,0
750 SYS 49152:A=PEEK(49178)
760 IF A=1 THEN POKE 49178,0
   :POKE 49190,0:RETURN
770 IF A<>2 THEN 800
780 POKE 49178,0:POKE 49190,0:P=P-1
   :IF RM(RM)=1 THEN RM(RM)=0
   :SC=SC-300:TC=TC-1
785 FOR I=20 TO 0 STEP-1:POKE LH,I
   :POKE CR,17:FOR W=1 TO 20:NEXT
   :POKE CR,16:NEXT
790 POKE CR,0:POKE 53261,0:RETURN
800 IF A<>3 THEN 810
801 SC=SC+300:GOSUB 290:TC=TC+1
   :POKE 49178,0:RM(RM)=1
   :POKE 53261,0
802 FOR I=0 TO 100 STEP 10:POKE LH,I
   :POKE CR,17:FOR W=1 TO 20:NEXT
   :POKE CR,16:NEXT
803 POKE CR,0:GOTO 750
810 POKE 49178,0:POKE 49190,0
   :SC=SC+10:GOSUB 290:GOTO 750
820 POKE 2040,230:POKE 2041,231
   :POKE 2042,232:POKE 2043,233
   :POKE 2044,234
830 POKE 2045,236:POKE 2046,235
840 CH=0:FOR I=14720 TO 15359:READ A
   :POKE I,A:CH=CH+A:NEXT
845 IF CH<>45651 THEN PRINT"FEJL I D
   ATA FOR SPRITEDEFINITIONER:END
850 RETURN
880 POKE EN,0:PRINT"(CLR,CRSR HOJRE5,
   CRSR NED5)DU AVANCERER TIL LEVEL
   ";LV" !"
890 FOR W=1 TO 3000:NEXT:RETURN
900 A=PEEK(49189):ON A+1 GOTO 910,920
910 A=1424:GOTO 930
920 A=1462
930 FOR I=A TO A+120 STEP 40
   :POKE I,160:POKE I+1,160:NEXT I
   :RETURN
960 DATA 0,60,0,0,126,0,0,219
970 DATA 0,0,255,0,0,255,0,0
980 DATA 126,0,0,60,0,1,255,128
990 DATA 3,255,192,3,126,192,3,126
1000 DATA 192,3,126,192,3,126,192,3
1010 DATA 126,192,0,102,0,0,102,0
1020 DATA 0,102,0,0,102,0,0,102
1030 DATA 0,0,102,0,0,231,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 112,0,0,216,0,1,240,0
1070 DATA 1,192,0,1,192,0,0,224
1080 DATA 0,0,56,0,0,28,0,0
1090 DATA 14,0,240,14,131,252,14,199
1100 DATA 255,14,207,15,158,254,7,252
1110 DATA 124,3,248,56,0,224,0,0
1120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,12,0,48,30,0
1150 DATA 120,18,24,72,51,60,204,97
1160 DATA 60,134,13,153,176,30,255,
   120
1170 DATA 51,127,204,45,255,180,110,
   255
1180 DATA 118,219,255,219,53,255,172,
   110
1190 DATA 255,118,219,255,219,48,60,
   12
1200 DATA 32,24,4,96,0,6,64,0
1210 DATA 2,64,0,2,0,0,0,0
1230 DATA 0,24,0,0,60,0,0,126
1240 DATA 0,0,195,0,0,195,0,0
1250 DATA 102,0,0,60,0,0,255,0
1260 DATA 1,255,128,3,189,192,3,189
1270 DATA 192,7,126,224,7,126,224,9
1280 DATA 126,144,16,255,8,9,126,144
1290 DATA 6,255,96,0,255,0,1,255
1300 DATA 128,3,255,192,0,0,0,0
1320 DATA 2,0,64,14,66,112,63,90
1330 DATA 252,127,255,254,255,129,
   255,255
1340 DATA 165,255,221,129,187,136,
   195,17
1350 DATA 0,195,0,0,102,0,0,126
1360 DATA 0,0,60,0,0,60,0,0
1370 DATA 60,0,0,60,0,16,56,0
1380 DATA 48,248,0,255,224,0,127,128
1390 DATA 0,48,0,0,16,0,0,16
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,126,0,1,153,128
1440 DATA 2,60,64,6,255,96,6,255
1450 DATA 96,2,60,64,1,153,128,0
1460 DATA 126,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
1490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1520 DATA 0,0,0,63,255,252,96,0
1530 DATA 6,192,0,3,255,255,255,192
1540 DATA 20,3,192,28,3,192,0,3
1550 DATA 192,0,3,255,255,255,0,0
1560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,97,255,134
1600 DATA 146,0,73,147,129,201,137,
   255
1610 DATA 145,135,255,225,128,255,1,
   [illegible]
1620 DATA 255,130,34,126,68,28,60,56
1630 DATA 0,255,0,3,255,192,31,255
1640 DATA 248,0,0,0,0,0,0,255
1650 DATA 1,255,128,3,255,192,7,129
1660 DATA 224,12,195,48,24,102,24,56
1670 DATA 60,28,60,126,60,54,195,108
1680 DATA 51,153,204,49,189,140,49,
   189
1690 DATA 140,51,153,204,54,195,108,
   60
1700 DATA 126,60,56,60,28,24,102,24
1710 DATA 12,195,48,7,129,224,3,255
1720 DATA 192,1,255,128,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1740 DATA 0,0,0,0,0,126,0,0
1750 DATA 195,0,0,195,0,0,126,0
1760 DATA 0,60,0,0,60,0,0,60
1770 DATA 0,0,126,0,0,255,0,0
1780 DATA 255,0,1,255,128,1,255,128
1790 DATA 3,255,192,3,255,192,3,255
1800 DATA 192,1,255,128,0,255,0,0
1810 CH=0:I=49152:IF PEEK(I)=76 THEN
    RETURN
1820 READ A:CH=CH+A:IF A=256 THEN 18
   40
1830 POKE I,A:I=I+1:GOTO 1820
1840 IF CH<>141279 THEN PRINT"FORKER
   TE DATA I ML - KLOVN":END
1850 RETURN
1860 DATA 76,24,194,1,2,4
1870 DATA 8,16,32,64,128,254
1880 DATA 253,251,247,239,223,191
1890 DATA 127,0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0
1910 DATA 0,0,0,0,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0
1930 DATA 0,0,173,20,192,10
1940 DATA 168,141,19,192,185,0
1950 DATA 208,141,21,192,172,20
1960 DATA 192,185,3,192,45,16
1970 DATA 208,141,22,192,172,19
1980 DATA 192,185,1,208,141,23
1990 DATA 192,173,21,192,24,109
2000 DATA 24,192,141,21,192,201
2010 DATA 255,240,19,201,0,240
2020 DATA 3,76,129,192,172,20
2030 DATA 192,185,3,192,141,22
2040 DATA 192,76,129,192,173,24
2050 DATA 192,16,12,173,21,192
2060 DATA 201,255,208,5,169,0
2070 DATA 141,22,192,173,23,192
2080 DATA 24,109,25,192,141,23
2090 DATA 192,172,20,192,173,22
2100 DATA 192,240,12,185,3,192
2110 DATA 13,16,208,141,16,208
2120 DATA 76,168,192,185,11,192
2130 DATA 45,16,208,141,16,208
2140 DATA 172,19,192,173,21,192
2150 DATA 153,0,208,173,23,192
2160 DATA 201,66,144,9,201,205
2170 DATA 240,2,176,3,153,1
2180 DATA 208,169,0,141,24,192
2190 DATA 141,25,192,96,173,0
2200 DATA 220,41,15,201,15,208
2210 DATA 3,76,111,193,32,207
2220 DATA 193,32,44,192,173,1
2230 DATA 208,201,66,208,9,24
2240 DATA 105,1,141,1,208,76
2250 DATA 246,192,201,205,208,6
2260 DATA 56,233,1,141,1,208
2270 DATA 173,16,208,41,1,208
2280 DATA 42,173,0,208,201,39
2290 DATA 208,74,173,1,208,201
2300 DATA 130,144,22,201,161,176
2310 DATA 18,173,16,208,41,1
2320 DATA 205,37,192,240,8,169
2330 DATA 1,141,26,192,76,111
2340 DATA 193,238,0,208,76,78
2350 DATA 193,173,0,208,201,49
2360 DATA 208,32,173,1,208,201
2370 DATA 130,144,22,201,161,176
2380 DATA 18,173,16,208,41,1
2390 DATA 205,37,192,240,8,169
2400 DATA 1,141,26,192,76,111
2410 DATA 193,206,0,208,162,5
2420 DATA 32,54,195,173,32,192
2430 DATA 240,23,169,3,141,26
2440 DATA 192,160,5,185,11,192
2450 DATA 45,21,208,141,21,208
2460 DATA 160,10,169,0,153,0
2470 DATA 208,173,38,192,208,90
2480 DATA 173,43,192,208,85,173
2490 DATA 0,220,41,16,208,78
2500 DATA 173,40,192,201,3,176
2510 DATA 71,169,50,141,43,192
2520 DATA 169,1,141,38,192,238
2530 DATA 40,192,169,10,141,1
2540 DATA 212,169,17,141,4,212
2550 DATA 162,2,32,15,194,169
2560 DATA 16,141,4,212,160,12
2570 DATA 173,0,208,153,0,208
2580 DATA 173,1,208,153,1,208
2590 DATA 173,16,208,41,1,240
2600 DATA 9,173,16,208,9,64
2610 DATA 141,16,208,96,173,16
2620 DATA 208,41,191,141,16,208
2630 DATA 96,168,41,1,208,8
2640 DATA 169,255,141,25,192,76
2650 DATA 230,193,152,41,2,208
2660 DATA 5,169,1,141,25,192
2670 DATA 152,41,4,208,8,169
2680 DATA 255,141,24,192,76,253
```

```
2690 DATA 193,152,41,8,208,5
2700 DATA 169,1,141,24,192,173
2710 DATA 38,192,208,12,173,24
2720 DATA 192,141,39,192,173,25
2730 DATA 192,141,41,192,96,160
2740 DATA 255,136,208,253,202,208
2750 DATA 248,96,169,0,141,20
2760 DATA 192,32,202,192,44,43
2770 DATA 192,240,3,206,43,192
2780 DATA 173,26,192,208,88,173
2790 DATA 38,192,240,21,32,13
2800 DATA 196,173,38,192,240,13
2810 DATA 173,26,192,208,70,32
2820 DATA 13,196,173,26,192,208
2830 DATA 62,174,42,192,32,15
2840 DATA 194,162,0,173,27,192
2850 DATA 24,105,1,201,5,208
2860 DATA 2,169,1,141,27,192
2870 DATA 141,20,192,168,185,3
2880 DATA 192,45,16,208,208,16
2890 DATA 152,10,168,185,0,208
2900 DATA 208,8,232,224,4,240
2910 DATA 161,76,79,194,32,139
2920 DATA 194,173,26,192,208,3
2930 DATA 76,24,194,169,0,141
2940 DATA 38,192,96,173,27,192
2950 DATA 10,168,185,0,208,141
2960 DATA 21,192,185,1,208,141
2970 DATA 23,192,173,23,192,205
2980 DATA 1,208,208,8,169,0
2990 DATA 141,23,192,76,187,194
3000 DATA 144,8,169,255,141,25
3010 DATA 192,76,187,194,169,1
3020 DATA 141,25,192,172,27,192
3030 DATA 185,3,192,45,16,208
3040 DATA 208,8,169,0,141,22
3050 DATA 192,76,211,194,169,1
3060 DATA 141,22,192,173,16,208
3070 DATA 41,1,205,22,192,240
3080 DATA 5,176,18,76,236,194
3090 DATA 173,21,192,205,0,208
3100 DATA 240,12,144,5,169,255
3110 DATA 76,248,194,169,1,76
3120 DATA 248,194,169,0,141,24
3130 DATA 192,173,24,192,73,255
3140 DATA 24,105,1,141,34,192
3150 DATA 173,25,192,73,255,24
3160 DATA 105,1,141,35,192,32
3170 DATA 44,192,32,33,195,173
3180 DATA 32,192,208,1,96,32
3190 DATA 229,195,96,162,0,236
3200 DATA 20,192,240,8,32,54
3210 DATA 195,173,32,192,208,5
3220 DATA 232,224,6,208,238,96
3230 DATA 173,20,192,10,168,185
3240 DATA 0,208,141,28,192,185
3250 DATA 1,208,141,29,192,138
3260 DATA 10,168,185,0,208,141
3270 DATA 30,192,185,1,208,141
3280 DATA 31,192,173,29,192,56
3290 DATA 233,19,205,31,192,176
3300 DATA 11,173,29,192,24,105
3310 DATA 19,205,31,192,176,6
3320 DATA 169,0,141,32,192,96
3330 DATA 172,20,192,185,3,192
3340 DATA 45,16,208,240,2,169
3350 DATA 1,141,33,192,138,168
3360 DATA 185,3,192,45,16,208
3370 DATA 240,2,169,1,205,33
3380 DATA 192,240,46,176,25,173
3390 DATA 28,192,56,233,15,176
3400 DATA 11,205,30,192,176,6
3410 DATA 169,1,141,32,192,96
3420 DATA 169,0,141,32,192,96
3430 DATA 173,28,192,24,105,15
3440 DATA 144,242,205,30,192,144
3450 DATA 237,169,1,141,32,192
3460 DATA 96,173,28,192,56,233
3470 DATA 15,176,2,169,0,205
3480 DATA 30,192,176,216,173,28
3490 DATA 192,24,105,15,144,2
3500 DATA 169,255,205,30,192,144
3510 DATA 201,169,1,141,32,192
3520 DATA 96,138,240,31,173,34
3530 DATA 192,141,24,192,173,35
3540 DATA 192,141,25,192,32,44
3550 DATA 192,173,34,192,141,24
3560 DATA 192,173,35,192,141,25
3570 DATA 192,32,44,192,96,169
3580 DATA 2,141,26,192,96,160
3590 DATA 12,185,1,208,201,66
3600 DATA 240,106,201,205,240,102
3610 DATA 173,16,208,41,1,208
3620 DATA 7,185,0,208,201,39
3630 DATA 240,88,185,0,208,201
3640 DATA 49,240,81,173,39,192
3650 DATA 141,24,192,173,41,192
3660 DATA 141,25,192,169,6,141
3670 DATA 20,192,32,44,192,160
3680 DATA 12,185,1,208,201,66
3690 DATA 240,52,201,205,240,48
3700 DATA 173,16,208,41,64,208
3710 DATA 10,185,0,208,201,39
3720 DATA 240,34,76,104,196,185
3730 DATA 0,208,201,49,240,24
3740 DATA 162,1,32,54,195,173
3750 DATA 32,192,208,22,232,224
3760 DATA 5,208,243,76,122,196
3770 DATA 169,0,141,26,192,96
3780 DATA 169,0,141,26,192,76
3790 DATA 171,196,138,24,105,3
3800 DATA 141,26,192,138,168,185
3810 DATA 11,192,45,21,208,141
3820 DATA 21,208,185,11,192,45
3830 DATA 16,208,141,16,208,152
3840 DATA 10,168,169,0,153,0
3850 DATA 208,169,0,141,38,192
3860 DATA 160,12,153,1,208,96,256
```

DON'T MISS "SOFT"



Dit blad, når du fyrer den af ...

Når du for alvor vil gå til den, er der kun ET blad, der snakker dit sprog – SOFT, Danmarks eneste softwaremagasin.

SOFT har gang på gang slået Danmarksrekord i antal spilanmeldelser. Og udover alle de hotte anmeldelser er der dybdetests, snydetips, pokes og meget mere, der hjælper dig med at gennemføre alle de bedste games. Altsammen er det med baggrundsinterviews, joysticktests og spændende artikler. For slet ikke at tale om alle de friskeste news og preview-anmeldelser af kommende spil.

Har du fingeren på joystickknappen? Og vil du ha' check på alt det varmeste fra games-land?
Så er SOFT dit blad. Danmarks eneste softwaremagasin, men i international klasse!

– VI TRYKKER DEN AF!

Amstrad

Tegn

Er du kreativt anlagt og elsker at tegne, så prøv kræfter med Amstrads svar på Picasso. Du bliver måske ikke den nye Rembrandt, men du vil få det sjovt.
Tegneprogrammet er skrevet i ren maskinkode og fylder omtrent 4 K. Det kan tegne i alle tre mode's - med 2, 4 eller 16 farver på skærmen. Du kan selv definere dine farver, så du reelt har rådighed mellem samtlige 27 og en ekstra feature er muligheden for at skifte mode uden at skærmen slettes.
Programmet kan sagtens køre også på en Amstrad med disc. Når det er indtastet (OG gemt, husk det), startes det med CALL 30000 og et tryk på Enter




```
1 'TEGNER. Lars Bækgaard Jensen
3 pc=29806:MEMORY pc-1
4 READ a$:IF a$="END"THEN END
5 FOR a=1 TO LEN(a$) STEP 2:POKE pc,VAL("&"+MID$(a$,a,2)):pc=pc+1:NEXT:GOTO 4
10 DATA 1F0E07225420452047204E20452052221F130B61661F070E4C617273204261656B6761
20 DATA 617264204A656E73656E2C20313938351F0518416B7475656C2070656E3A2020203A20
30 DATA 2020202020204661727665720D0A1F020C5374617274206261616E646F707461676572
40 DATA 206F6720736B7269762066696C6E61766E3A2020200D0A536B72697620687665727420
50 DATA 74616C206D656420746F20636966726520202020200D0A004876696C6B656E204D4F44
60 DATA 452076696C206475206861766528302D32293FCDBABB3E82CDAD77CD08842106520610
70 DATA 36002310FB211275061E7ECD5ABB2310F9CD03BBCD18BBFE302808FE312804FE3220F1
80 DATA D6303216520601473E08CB3F10FC321452CDFC83CDE1BBF53E01CDDEBBCD1378CD8678
90 DATA F1CDDEBBCDD178F5CDE1BBF53E01CDDEBBCD8678CD1378F1CDDEBBF1FE71200BCD03BB
100 DATA CD18BBFE71CA3075FEE0206ECDE1BBF521F84322784B012F002A1252090618C5ED5B10
110 DATA 520650C5E5D5CDF0BB2A784B772322784BD1E1C11310ECC12B2B10E0CDBA78CD6CBBCD
120 DATA 64BB21D45D017F0711F8431ACD2CBC7713230BCB7828F4CDC383F1CDDEBB21284B2278
130 DATA 4B211801CD75BB00000000CD81BBC3F276CD2976C37775FE88CAED78FE82CA1579FE84
140 DATA CA3379FE86CA5579FE812006CD1579C33379FE832006CD1579C35579FE872006CDED78
150 DATA C33379FE892006CDED78C35579FEF0CA8179FEF1CA9379FEF2CA9F79FEF3CAAF79FE31
160 DATA CAC279FE32CACD79FE33CAE279FE34CAF07AFE35CA827CFE36CA8B7CFE37CAD07CFE38
170 DATA CA267AFE73CA4F7DFE6CCA6D7DFE66CAA47DFE76CAAB7FFE68CA507FFE6ECAB782FE6F
180 DATA CA2C83FE70CAF27CFE74CAE07CFE61CAD581FE6BCAF381FE63CA0C82FE65CA7782FE67
190 DATA CACC81FE64CAC381FE0DCA157AC92A784B7E57EE01CD90BB7ACD96BBCD1D7ACDD278FE
200 DATA 71200BCD03BBCD18BBFE71CA3075FEE02042CDE1BBF5CDC67821F84322784B012F002A
210 DATA 1252090618C5ED5B10520650C5D5E52A784B7E2322784BCDDEBBE1E5CDEABBE1D1C113
220 DATA 10E7C12B2B10DBF1CDDEBBC37775CD6177C3F276FE88CA887EFE82CA9C7EFE84CAB57E
230 DATA FE86CACB7EFE812006CD9C7EC3B57EFE832006CD9C7EC3CB7EFE872006CD887EC3B57E
240 DATA FE892006CD887EC3CB7EFE31CADE7EFE38CAF97EFE70CA207FC9D661573A1452473E01
```

```
250 DATA CB2710FCD601A2F5CDDEBBF1CD35BCCD38BCC9CD4EBBCD11BC3216523E01CD0EBC3E00
260 DATA CD35BCED4317523E00010101CD32BC3E01CD35BCED4319523E01011818CD32BCC9C5CD
270 DATA E87C3E01ED4B1952CD32BC3E00ED4B1752CD32BCC1C9003A0652A720343E01CD59BC2A
280 DATA 08521108001 9EB2A0A52CDC0BB11F0FF210000CDF9BB1108002108 00CDC3BB11000021
290 DATA F0FFCDF9BB3E00CD59BCC93E01CD59BCED5B10522A1252CDC0BB114F00210000CDF9BB
300 DATA 110000212F00CDF9BB11B1FF210000CDF9BB11000021D1FFCDF9BB3E00CD59BCC93E01
310 DATA CD59BC2A0C5211040019EB2A0E52CDC0BB11F8FF210000CDF9BB1104002104 00CDC3BB
320 DATA 11000021F8FFCDF9BB3E00CD59BCC92100C011E803010040EDB0C921E8031100C00100
330 DATA 40EDB0C9CD03BB3A07523CFE5020023E0047320752CD1EBB28ED78CD2ABBC93A0652A7
340 DATA 20102A0A5201900123 23ED42D009220A52C92A125201610123 23373FED42D009221252
350 DATA C93A0652A7200C2A0A522B2BCB7CC0220A52C92A12522B2BCB7CC0221252C93A0652A7
360 DATA ED4B1452200C2A0852ED42CB7CC0220852C92A1052ED42CB7CC0221052C93A0652A720
370 DATA 132A0852ED5B1452018002 19ED42D009220852C92A1052ED5B1452013102 19ED42D009
380 DATA 221052C92A0E520190012323373FED42D009220E52C92A0E522B2BCB7CC0220E52C92A
390 DATA 0C52ED4B1452ED42CB7CC0220C52C92A0C52ED5B1452018002 19ED42D009220C52C9ED
400 DATA 5B08522A0A52CDEABBC9ED5B08522A0A52CDC0BBED5B0C522A0E52CDF6BBC9ED5B0852
410 DATA 2A0A52CDC0BBED5B0C522A0A52CDF6BBED5B0C522A0E52CDF6BBED5B08522A0E52CDF6
420 DATA BBED5B08522A0A52CDF6BBC93A0652EEFF3206520100C00BCB7820FBC906182A1252ED
430 DATA 5B1052E5C5CDC0BB114F00210000CDF9BBC1E1232310E8C9640062115E2257324D4040
440 DATA 4D3257225E1162006446210000 3E00B8C81910FD0164001100 00373FED4238031318F7
450 DATA EBC9E5ED5B0452CD587A220052E123ED5B0252CD587A22FE51C92A0852ED4BFC51C92A
460 DATA 0E52ED4BFA51C9ED4B00522A0852C92A0E52ED4BFE51C9CD8C7A09EBC9CD8C7A373FED
470 DATA 42EBC9CD947A09CDC0BBC9CD947A373FED42CDC0BBC9CD9C7A09EBC9CD9C7A373FED42
480 DATA EBC9CDA47A09CDF6BBC9CDA47A373FED42CDF6BBC92A0852ED5B0C52373FED52300611
490 DATA 0100EBED522204522A0A52ED5B0E52373FED523006110100EBED5222025221447ACD74
500 DATA 7A11467AD52A005222FC512AFE5122FA51EBCD747ACDAC7ACDBB7ACDCE7ACDDD7ACDB2
510 DATA 7ACDBB7ACDD47ACDDD7ACDAC7ACDC37ACDCE7ACDE57ACDB27ACDC37ACDD47ACDE57AD1
520 DATA 13133E58BB20B7C9ED5B14522101 0037ED5222FA5D2100 0022F055ED5B0852ED53FA55
530 DATA 2A0A5222FC55CDF0BB4732F255CDE1BBB8C8CDE4BB3AF155CB7FC03E42CD1EBBC02AF0
540 DATA 552B2B2B2B22F05501FE55095E2356234E2346ED53F455606922F655CDC0BBED5B1452
550 DATA 210000CDF3BB473AF255B828EFED5BFA5D210000CDC3BBCDC6BBED53F4551100 0021FE
560 DATA FFCDF3BB473AF255B828069732F955180D3AF955A720073C32F955CD627C1100002104
570 DATA 00CDF3BB473AF255B828069732F855180D3AF855A720073C32F855CD627CED5BFA5D21
580 DATA FEFFCDF3BB473AF255B828A9ED5B1452210000CDC3BBED5BF4552AF655CDF6BB210000
590 DATA 22F855C39F7B2AF05523232323CB5CC022F05501FA5509E5CDC6BB444DE1732372 2371
600 DATA 2370C921F6BB22577CC36F7B21947C22577CC36F7BD5CDC6BB3E02A53E0028033A1452
610 DATA 210000EBD1F5A73A14524D2805814F3A1452A1280BD5E5EB2AF655CDEABBE1D1F1373F
620 DATA ED52C819ED4B14520918D721D97C22577CC36F7B3E02A5C8C3F6BB3E01CD59BCC3317F
630 DATA CDBD83CDE1BBC3C27700CD03BBCD18BBFE713007FE613803CDAD77C31D7A0000000000
640 DATA CDBA78CDC9773E01CD6BBCCD4EBBCD6CBB21C274062A7ECD5ABB2310F9CD81BBCD03BB
650 DATA 061021C05DCD18BBFE0D280777CD5ABB2310F23E109047CDFA7721C05D11D45DC9CD0B
660 DATA 7DE5D5C5CDC678C1D1E1CD8CBC2100C0110040 3E02CD98BCCD8FBCC9CD0B7DCD77BC21
670 DATA 00C0CD83BCCD7ABC3E42CD1EBBC8CDC678C916303E09B8300778D60A144718F47ACD5A
680 DATA BB78C630CD5ABB3E20CD5ABBC9CDBA78CDD777CD4EBBCD6CBB21B674060C7ECD5ABB23
690 DATA 10F93E61CD5ABBF521B274060A7ECD5ABB2310F9F1F5D661CD747ECD867D41CD867D3E
700 DATA 0DCD5ABB3E0ACD5ABBF13CFE7120D221A474060E7ECD5ABB2310F9CDE1BBF5C661CD5A
710 DATA BB21EC7406257ECD5ABB2310F9CD297E47C5CD297EC14FF1F5CDEC83F1CD32BCCDFA77
720 DATA CDC678C31D7A3E11CD5ABB3E0DCD5ABBCD81BBCD03BBCD18BBCD5ABBFE3A30E6FE3038
730 DATA E2D630A7280647AFC60A10FC4FCD18BBCD5ABBFE3A30CCFE3038C8D63081F53E0DCD5A
740 DATA BB3E0ACD5ABBCD84BBF1C9FE012005ED4B1952C9A72005ED4B1752C9C335BC2A784B11
750 DATA 4F0037ED5211F74337ED52D83E0B18102A784B11500019 11774B37ED52D03E0A37ED5A
760 DATA 22784BC35ABB2A784BED5B1452373FED5211F74337ED52D83E0818E12A784BED5B1452
770 DATA 1911774B37ED52D03E0918CE3A145247CDE1BB2A784B772310FCCD90BB3E8FCD5ABB3E
780 DATA 08C35ABB21F843018007CDE1BB579772230BB820FAB920F77ACD96BBCD6CBB21284B22
790 DATA 784B211801C375BBCD03BBCD18BBFE7130F6FE6138F2C3AD773E00CDE4BBED5B08522A
800 DATA 0A52CDC0BBCD03BBCD2E84FE0DCA1D7ACDFCBB18F3CDE1BBF5210000E5110000D5E5D5
810 DATA CDF0BBD1C1F5C5D521900137ED42CDF0BBD1E1E5D5CDDEBBCDEABBD1C121900137ED42
820 DATA F1CDDEBBCDEABBD12A145219545D017F0237ED42E1E538C2E12323545D01C70037ED42
830 DATA EB38B0F1C3DEBBCDE1BBF5110000210000D5E5D5E5CDF0BBC1D1F5D5C521800237ED52
840 DATA EB6069CDF0BBE1D1D5E5CDDEBBCDEABBC1D121800237ED52EB6069F1CDDEBBCDEABBE1
850 DATA 2323E5018F0137ED42E1D138BE2A145219545D013F0137ED4238ADF1C3DEBB2A085222
860 DATA 28502A0A52222A5021948E222AA006FA36002336002310F8CD03BBCDE380CD18BBF5CD
870 DATA E380F1FE0DC80000F5FE31CC9B802002F1C9F1F5FE88CCF378F1F5FE82CC1B79F1F5D6
880 DATA 84CC3779F1F5FE86CC5B79F1F5D6812006CD3779CD1B79F1F5FE832006CD1B79CD5B79
890 DATA F1F5D6872006CD3779CDF378F1F5FE892006CDF378CD5B79F1F5FE70CCF27CF1189000
900 DATA 0000CDE1BB2A2AA07723E52A0852ED5B2850222850373FED52EBE17323722 3E52A0A52
910 DATA ED5B2A50222A50373FED52EBE173237223222AA0E5ED5B08522A0A52CDEABBE1118790
920 DATA 37ED52C9CDE1BBF53E01CDDEBBCD1978F1CDDEBBC9CDE1BBF5ED5B08522A0A52CDC0BB
930 DATA 21948C7FCDDFBB235E2356234E234623E56069CDEDBBE1E5ED5B2AA0373FED52E138E0
940 DATA F1CDDEBBC9CD03BBCD18BBFE3020081128A021A08C186BFE312008112AA021948E185F
950 DATA FE322008112CA0218890 1853FE332008112EA0217C921847FE3420081130A021709418
960 DATA 3BFE3520081132A0216496182FFE3620081134A02158981823FE3720081136A0214C9A
```

```
970 DATA 1817FE3820081138A021409C180BFE39C0113AA021349E00002216802203B101F30109
980 DATA 22DD80EB221980229F8022CE80221C8197C9CD2A81CC0980C31D7ACD2A81CCF480C31D
990 DATA 7ACD0B7DE5D5C5CDC678C1D1E1CD8CBC21A08C119C133E02CD98BCCD8FBCC9CD0B7DE5
1000 DATA D5C5CDC678C1D1E1CD77BC21A08CCD83BCCD7ABCC9CDE1BBF521F84322784B012F002A
1010 DATA 1252090618C5ED5B10520650C5E5D5CDF0BB2A784B772322784BD1E1C11310ECC12B2B
1020 DATA 10E021F84322784B012F002A0E52090618C5ED5B0C520650C5D5E52A784B7E2322784B
1030 DATA CDDEBBE1E5CDEABBE1D1C11310E7C12B2B10DBF1C3DEBBED5B0C522A0E52CDF0BB32F2
1040 DATA 55CDE1BBF52A12520618C5ED5B10520650C5D5E5CDF0BB473AF255B82007E1D1D5E5CD
1050 DATA EABBE1D1C11310E6C1232310DAF1C3DEBBCD11BCD8F53D321652F5CDBA78CD0EBCCDC6
1060 DATA 78F13C473E08CB3F10FC321452F12100C020281E00563EC0A22802CBFB3E30A22802CB
1070 DATA F33E0CA22802CBDB3E03A22802CBD37323CB7C20DBC3B0831E00563EC0A22802CBFB3E
1080 DATA 30A22802CBF33E0CA22802CBEB3E03A22802CBE37323CB7C20DBC3B083CD11BC2801D0
1090 DATA F53C321652F5CDBA78CD0EBCCDC678F13C473E08CB3F10FC321452F12100C038301E00
1100 DATA 563E88A22804CBFBCBF33E44A22804CBEBCBE33E22A22804CBDBCBD33E11A22804CBCB
1110 DATA CBC37323CB7C20D3C3B0831E00563EA0A22804CBFBCBF33E50A22804CBEBCBE33E0AA2
1120 DATA 2804CBDBCBD33E05A22804CBCBCBC37323CB7C20D33A1052E6FC3210523E62C3AD773A
1130 DATA 1652C30EBC2100C00608C501800711D45DE5EBEDB0E101000809C110EDC9CDC977216E
1140 DATA 7406367ECD5ABB2310F9C9FE012005ED431952C9A7C0ED431752C93E01ED4B1952CD32
1150 DATA BCC3FA7711700121FCA6CDCBBCC3DC833E8FCDFCBB3A1452CB27CB27CB27D6012F5F16
1160 DATA FF210000C3C3BBCD1484CD18BBF5CD1484F1C9
1170 DATA END
```

INSTRUKTIONER TIL TEGNEPROGRAM.

To cursors befinder i begyndelsen i nedre, venstre hjørne, en stor og en lille. Den store kan skiftes ud med en ramme.

VED HELHEDSBILLEDET VIRKER FLG. TASTER:

Numerisk tastatur (1-9 undtagen 5):	Styrer den store cursor/rammen.
Pilene:	Styrer den lille cursor.
ENTER:	Skifter mellem ramme og stor cursor.
COPY:	Forstørrer ramme-område.
1:	Plotter på stor cursor's position.
2:	Tegner linie mellem de to cursors.
3:	Tegner en kasse hvor de to cursors beskriver diagonalen.
4:	Tegner en ellipse. Stor cursor angiver højden, lille cursor angiver bredden.
5:	Fylder lukket område ud med aktuel farve.
6:	Som 5. men stiplet.
7:	Som 5. men stribet.
8:	Fylder rammeområdet ud med aktuel farve.
q:	Slut tegning. Som sikkerhed skal der trykkes to gange.
t:	Tekst-mode. Herefter kan der skrives tekst. Første bogstav placeres på stor cursor's position.
p:	Pen-farve valg. Efter p trykkes på a-p for farven.
f:	Farve definering. Den aktuelle pen-farve kan defineres til en af farverne fra 0-26 (se manualen).
e:	Erstatter farve i ramme-området med aktuel pen-farve. Den lille cursor skal placeres på farven, som skal udskiftes.
c:	kopierer ramme-området til den lille cursor. Den lille cursor svarer til rammens nederste, venstre hjørne.
h:	Spejler billedet horisontalt.
v:	- - vertikalt.
o:	Sætter MODE en gang op men bibeholder billedet.
n:	- - - - ned - - -
d:	Definering af grafiktegn. Skal efterfølges af et tal (0-9). Definering foregår med num.tastatur, pen-farvevalg og plot. ENTER returnerer fra definering.
g:	Udplotning af grafiktegn ved stor cursor. Skal efterfølges af 0-9.
s:	Save af skærmbilledet.
a:	- - grafiktegnene.
l:	Load af skærmbilledet.
k:	- - grafiktegnene.

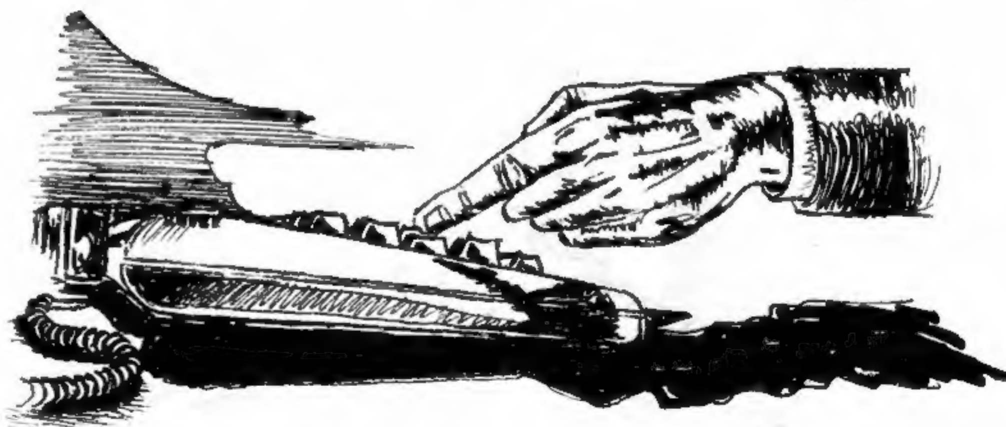
VED FORSTØRRET BILLEDE VIRKER FLG. TASTER:

Numerisk tastatur:	styrer cursor.
COPY:	Returnerer til helhedsbilledet.
1:	Plotter på cursorens position.
8:	Fylder skærmen (dvs. ramme-området) ud med aktuel farve.
q:	Slut tegning. Sikkerhed: Der skal trykkes to gange.
p:	Pen-farve-valg (a-p).

IBM PC og kompatible

Anti-break

Her er en nyttig rutine til dig, der programmerer i BASIC A. Rutinen kører på IBM PC og de fleste kompatible.
Put den ind i et program, så kan programmet ikke breakes. For at få programmet "ubeskyttet" mod pilfingre igen, skal du sætte rutinen ind, som hedder Go Back to Normal.



```
1 DEF SEG=0
2 C = PEEK (108)
3 D = PEEK (109)
4 E = PEEK (110)
5 F = PEEK (111)
6 POKE 108,83
7 POKE 109,255
8 POKE 110,0
9 POKE 111,240
10 DEF SEG
11 REM *** go back
       to normal
13 DEF SEG=0
14 POKE 108,C
15 POKE 109,D
16 POKE 110,E
17 POKE 111,F
18 DEF SEG
```

DET TYKKE TILBUD:

Tegn abonnement på Danmarks største program-bibliotek . . .



"TAST" er Danmarks største taste-ind blad.
Et sandt bibliotek af spændende kvalitetsprogrammer,
der nu udkommer fast hver tredie måned.

Tegn abonnement NU! Ikke bare er det den billigste løsning, men du får også bladet bragt til døren – gerne 3-4 dage *før* det udkommer.
Et helt år koster bare 122 kroner. Eller omkring en krone pr. program ...

SEND KUPONEN IDAG!

Ja tak, lad mig tegne abonnement på "TAST" i et år (4 numre).

Jeg har: Indsat kr. 122,- på giro 9 40 60 77 ☐
Vedlagt en check på kr. 122,- ☐

Navn ______________________

Adresse [redacted]

Computer: [redacted]

Sendes til: [redacted]